TIPPS&TRICKS-SONDERHEFT • 02/04

Österre
Niede
Ital

sfr 8,40; Dänemark dkr 38,-;
burg € 5,10;
iechenland, Frankreich € 5,60

€ 4,50

# N-ZONE

PPS &
RICKS

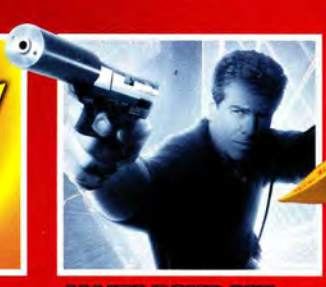
# ÜBER 2.000 TIPPS

## METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

* KOMPLETTER WALKTHROUGH AUF 8 SEITEN
* TIPPS FÜR ALLE ENDGEGNER

## POKÉMON RUBIN UND SAPHIR

* LÖSUNG AUF 26 SEITEN
* ALLE POKÉMON



## JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

* ENDGEGNER-STRATEGIEN
* DIE COOLSTEN BOND-MOMENTS

## FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

* KOMPLETT GELÖST
* ENDGEGNER-STRATEGIEN
* ITEM-TABELLEN

AUSSERDEM AUSFÜHRLICHE LÖSUNGEN, CHEATS & CODES ZU: BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, DIE SIMS BRECHEN AUS, FREEDOM FIGHTERS, F-ZERO, MEDAL OF HONOR: RISING SUN, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, P.N.0.3., PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, SOUL CALIBUR 2, SSX 3, TONY HAWK'S UNDERGROUND, VIEWTIFUL JOE, WARIO WORLD, XGRA, XIII

4 195104 204501 02

# Editorial

Nintendo-Fans aufgepasst! Dank unseren Tipps bleibt euch kein Abspann der besten Spiele der letzten Monate vorenthalten.


**Thomas Eder**
Leitender Redakteur
Tipps & Tricks – Konsolen


Die letzten Monate haben uns zahlreiche Spieleperlen für Nintendos GameCube und den Game Boy Advance beschert. Zu diesen Top-Titeln haben wir Komplettlösungen, Kurztipps und Cheats für euch in Form dieses N-ZONE-Sonderheftes zuammengefasst. Wir haben dabei viel Wert darauf gelegt, für jeden Spielegeschmack etwas mit dabeizuhaben. So können sich Rollenspieler und Abenteurer über Lösungen zu *Final Fantasy: The Crystal Chronicles* und *Baldur's Gate: Dark Alliance* freuen, während Fun-Sportler dank unseren *Tony Hawk's Underground*-Tipps weiter an ihren Skills feilen können. Für Action-Freaks haben wir Tipps zu Solid Snakes und James Bonds neuesten Abenteuern oder wir helfen euch dabei, in *F-Zero GX* die Konkurrenz alt aussehen zu lassen. Auch an GBA-Spieler haben wir gedacht: Neben einer detaillierten Lösung zu *Pokémon Rubin* und *Saphir* haben wir zahlreiche Cheats zu den besten Spielen der vergangenen Monate für euch zusammengefasst. Viel Vergnügen mit GameCube und Game Boy Advance wünscht euch

Thomas Eder

# INHALT

## KOMPLETTLÖSUNGEN UND KURZTIPPS


**Baldur's Gate:**
**Dark Alliance .....10**
**Final Fantasy:**
**Chrystal Chronicles .....12**
**Freedom Fighters.....18**
**F-Zero GX .....26**
**James Bond 007:**
**Alles oder nichts .....30**
**Mario Kart: Double Dash!! 34**
**Metal Gear Solid:**
**The Twin Snakes .....44**
**Pokémon –**
**Rubin & Saphir (GBA).....52**
**Prince of Persia:**
**The Sands of Time .....78**
**Soul Calibur 2 .....82**
**Tony Hawk's Underground 84**
**True Crime: Streets of L.A. 86**
**Wario World .....88**
**XIII .....92**


## CHEATS


**Baldur's Gate:**
**Dark Alliance .....4**
**Die Sims brechen aus .....6**
**Disney's**
**Extreme Skate Adventure ..5**
**Findet Nemo.....7**
**Freedom Fighters.....7**
**Gladius .....7**
**Harry Potter und der**
**Stein der Weisen .....8**
**Medal of Honor: Rising Sun....7**
**Need for Speed:**
**Underground .....5**
**P.N.0.3. .....4**
**The Simpsons: Hit & Run ..6**
**Tony Hawk's Underground ..5**
**True Crime: Streets of L.A...5**
**Viewtiful Joe .....6**
**XGRA .....7**
**GBA-Cheats.....8/9**


## Inserenten


Burda Holding International GmbH. . . . . 2
COMPUTEC MEDIA AG . . . . . 91, 99
Bigben Interactive . . . . . 81, 100



## IMPRESSUM

### Impressum

**Anschrift der Redaktion**
COMPUTEC MEDIA, Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: tipps@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200
**Service-Fax:** 0911/2872-250

**[VORSTAND]**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

**[REDAKTION]**
**Redaktion Tipps & Tricks:** Florian Weidhase, Stefan Weiß, Thomas Eder (V. i. S. d. P.), Michael Meyer, Ansgar Steidle
**Textchefs:** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
**Lektorat:** Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
**Bildredaktion:** Albert Kraus, Tobias Zellerhoff
**Layout:** Florian Hannich, Stefanie Sämann, Lars Kromat, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel, David Mola
**Titelgestaltung:** Andreas Schulz

**Manuskripte und Programme:** Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

**Urheberrecht:** Alle veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

**[VERLAG]**
COMPUTEC MEDIA, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
**Produktionsleitung:** Martin Closman, Ralf Kutzer
**Werbung:** Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
**Vertrieb:** Burda Medien Vertrieb
**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter
**Druck:** heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

**[ANZEIGENKONTAKT]**
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/2872-340
FAX: +49 - 911/2872-241
**E-Mail:** ina.willax@computec.de
**Web:** www.computec.de
**Anzeigenleitung gesamt (V. i. S. d. P.)**
Ina Willax 0911/2872-346

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 1.10.2003.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Ina Willax, Anschrift siehe oben.

**In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:**
PC Games
PC ACTION
Hardware
PLAYZONE
N-ZONE
Kids Zone
WIDESCREEN
MCV
XBOX ZONE

# CHEATS & CODES

Außer **Cheats & Codes** zu den besten GameCube-Titeln der letzten Monate haben wir noch einige kleine Spielhilfen für Nintendos Kleinen für euch parat. Ihr findet diese auf der letzten Doppelseite unserer Cheats & Codes. Viel Spaß beim Mogeln!

## Baldur's Gate: Dark Alliance

**CHEATCODE** **Unverwundbarkeit und freie Levelanwahl**

Solltet ihr beim Aufdecken der teuflischen Verschwörung Hilfe benötigen, dann ruft einfach das Cheat-Menü auf. Dazu müsst ihr während des Spiels nacheinander die linke Schultertaste drücken und halten, dann die rechte Schultertaste drücken und halten, Y drücken und halten, das Steuerkreuz nach links und dann „Start" drücken. Dabei bricht man sich zwar fast die Finger, aber als Belohnung erscheint ein Cheat-Menü, in dem ihr nicht nur Unverwundbarkeit, sondern auch die Levels je nach Belieben anwählen könnt.

MANN, OH MANN! Die Wirtin hat echt viel Holz vor der Hütte.

## P.N.03

**TIPP** **Der abgefahrenste Anzug aller Zeiten**

Um Vanessa Z. Schneiders knackigen Body in einen weiteren Bonus-Dress zu hüllen, bedarf es schon ein wenig Geduld. Also: Auf in den Kampf! Es liegt an euch, den verrückt spielenden Hauptcomputer auf dem Planeten der Söldnerin zu zerstören.

**Alternatives Ende**
Wenn ihr das Spiel auf „Leicht" durchgespielt habt, kommt ihr nicht nur in den Genuss eines anderen Endes, sondern schaltet auch noch gleichzeitig einen neuen Titelbildschirm frei. Um das bestmögliche Ende zu Gesicht zu bekommen, müsst ihr das Spiel im schwersten Schwierigkeitsgrad durchspielen.

**Blackbird-Anzug**
Diesen Dress erhaltet ihr, wenn ihr das Spiel im leichten oder auch im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielt.

**Höherer Schwierigkeitsgrad**
Indem ihr das Spiel im leichten oder im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielt, schaltet ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad frei.

**Papillon-Anzug**
Wenn ihr das Spiel zweimal durchspielt und dabei ein und denselben Speicherstand verwendet, erhaltet ihr als Belohnung den Papillon-Anzug.

# Need for Speed: Underground

**CHEATCODE** Alle Curcuit- und Sprint-Strecken

Euch fehlen noch immer einige Sprint- oder Circuit-Strecken? Oder ihr vermisst bei einigen eurer Karren die Drift-Physik? Kein Problem! Mithilfe dieser Codes könnt ihr euch das mühselige Freispielen getrost sparen. Gebt sie einfach direkt im Hauptmenü ein und legt los. Viel Spaß mit Electronic Arts' Highspeed-Racer!

**Für alle Autos Drift-Physik freischalten:**
R, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L

**Alle Sprint-Strecken freischalten:**
↑, X, X, X, R, ↓, ↓, ↓

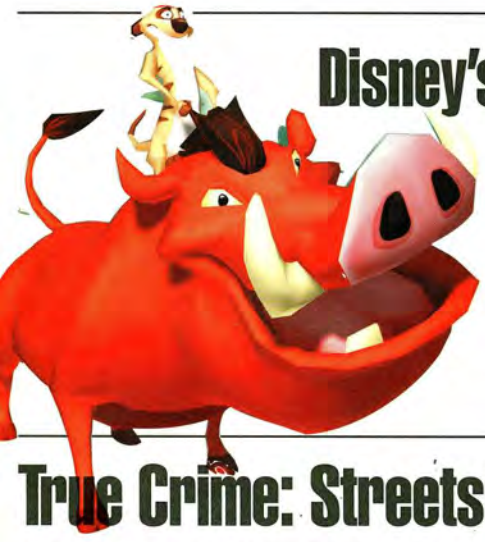
**Alle Circuit-Strecken freischalten:**
↓, R, R, R, X, X, X, Z



# Tony Hawk's Underground

**CHEATCODE** Die Überflieger Tony & Co.

Hoch hinaus wollen ja die meisten. Zumindest in Tonys fünftem Auftritt steht diesem Ziel nichts mehr im Weg. Macht einfach von einer kleinen Schummelei Gebrauch und schon werden eure Sprünge erheblich spektakulärer. Wählt dazu unter dem Menüpunkt „Optionen" die Cheatcodes aus und gebt „getitup" ein. Wenn ihr anschließend das Spiel startet und im Pausenmenü den Cheat aktiviert, gewinnen eure Sprünge mächtig an Höhe.



# Disney's Extreme Skate Adventure

**CHEATCODE** Special-Power ohne Ende sowie alle Items und Videos

Die Disney-Bande macht in ihrem neuesten Abenteuer auf dem Skateboard erfreulicherweise eine wirklich gute Figur. Falls ihr euch das mühsame Freispielen der Videos ersparen wollt, gebt ihr folgende Codes ein:

| | |
|---|---|
| König-der-Löwen-Video: | savannah |
| Toy-Story-Video: | marin |
| Tarzan-Video: | nugget |
| Special-Meter immer voll: | supercharger |
| Alle Creat-a-Skater-Items: | sweetthreads |

# True Crime: Streets of L.A.

**CHEATCODE** Undercover durch L.A.

Euch sieht Nick Kang viel zu langweilig aus? Dann verpasst ihm doch einfach einen neuen Look. Dazu müsst ihr nur die aufgeführten Codes als Profilnamen eingeben. Wenn ihr dann ein neues Spiel beginnt, dürft ihr euch als Boxer, Metzger oder sogar als Zombie durch die Straßen von L.A. schlagen. Viel Spaß!

| | |
|---|---|
| Biker: | HAWG |
| Boxer: | BRUZ |
| Chief: | BIG1 |
| Cop: | FUZZ |
| Gangster: | TFAN |
| Geisha: | TATS |
| Handwerker: | HARA |
| Metzger: | PHAM |
| Nobelpunk-Tussi: | B00B |
| Penner: | B00Z |
| Police-Officer: | FATT |
| Punker: | MNKY |
| Rosie: | ROSA |
| S/M-Esel: | JASS |
| Special-Commander: | M1K3 |
| SWAT-Officer: | 5WAT |
| Zocker: | MRFU |
| Zombie: | J1MM |
| Zuhälter: | P1MP |

# The Simpsons: Hit & Run

**CHEATCODE** Tonnenweise Extras!

Sind euch die Karren der Simpsons etwa zu langsam? Mit den nachfolgenden Cheats könnt ihr die Autos nicht nur aufmotzen, sondern auch noch weitere Bonus-Vehikel und etliches mehr freischalten. Die Codes sind im Hauptmenü (Homers Wohnzimmer) unter den Optionen einzugeben. Haltet beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt und betätigt dabei nacheinander die unten aufgeführten Tasten. Ein leises Hupen bestätigt euch die korrekte Eingabe.

| | |
|---|---|
| **Schnellere Autos:** | X, X, X, X |
| **Viel schnellere Autos:** | Y, Y, Y, Y |
| **Andere Kamera:** | B, B, B, A |
| **Nur ein Treffer nötig:** | Y, Y, X, X |
| **Speedometer:** | Y, Y, B, X |
| **Red Bricks Auto:** | B, B, Y, X |
| **Alle Credits:** | A, X, X, Y |

**Neue Autos für die gelbe Bande**

Sobald ihr das Spiel komplett durchgezockt und wirklich alle Missionen erledigt habt, können Bonus-Fahrzeuge freigeschaltet werden. Geht einfach wie vorhin beschrieben vor und drückt nacheinander A, B, A und B. Wenn ihr anschließend das Spiel fortsetzt und im „Fahrzeug-Auswahl"-Bildschirm in der Telefonzelle L und R drückt, erhaltet ihr einen neuen Wagen.

# Die Sims brechen aus

**CHEATCODE** Mehr Zufriedenheit für eure Sims

Was? Mein Sim will ins Bett? Der spinnt wohl! Tut kaum was, ist obendrein zurzeit auch noch arbeitslos und will jetzt am helllichten Tag pennen? Der hat wohl 'nen Knall?! Kommt euch das vielleicht bekannt vor? Derartige Situationen können einen manchmal wirklich ganz schön nerven, oder?! Das Gequengel könnt ihr aber ganz leicht vermeiden, indem ihr ihn einfach für immer fit macht!

**Cheats aktivieren:** ↓, L, Z, R, ←, → (daraufhin erscheint im Garten ein Gnom)
**Alle Gegenstände:** ↓, Z, ←, →, R
**Alle Locations:** ↓, Z, R, L, Z
**Foto der Entwickler:** R, Z, ↓
**Sims werden nie müde:** Z, R, L, ↑, ↓, ↑

**NACHTS BADEN** Auch mitten in der Nacht verlangt euer Sim nicht mehr nach Schlaf.

# Viewtiful Joe

**TIPP** Schaltet Spielmodi und Charaktere frei!

Wenn ihr den Oberbösewicht besiegt habt, könnt ihr nicht nur weitere Charaktere freischalten, sondern dürft euch auch an härteren Schwierigkeitsgraden versuchen. Achtet jedoch darauf, dass die nachfolgenden Voraussetzungen zuvor erfüllt sein müssen:

**V-Modus freischalten/ Video und Joe's Girl freischalten:** Adult-Modus durchzocken
**Ultra V-Modus freischalten/ als Alastor spielen:** V-Modus durchzocken
**Captain Blue freischalten:** Ultra V-Modus durchzocken

**VIEWTIFUL** Die neuen Spielmodi zeigen euch, wie stark ihr wirklich seid.

# Findet Nemo

**CHEATCODE** Bahn frei für Marlin, Dorie und Nemo!

Wer sich für die Unterwasserwelten besser rüsten möchte, sollte ein bisschen Geduld mitbringen. Bei diesen Cheatcodes kann man sich nämlich ruck, zuck vertippen. Die Tastenfolgen sind jedenfalls im Startbildschirm einzugeben, allerdings erst dann, wenn das *Findet Nemo*-Logo auf dem Bildschirm erscheint.

**EINGABE** Wartet, bis das Logo auf dem Bildschirm erscheint.

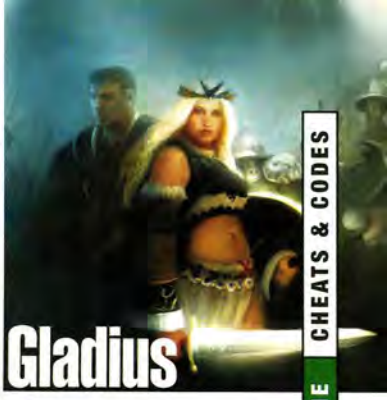
**Credits:** Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B
**Unverwundbarkeit:** Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y
**Geheimer Level:** Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, B, B, X, Y
**Freie Levelanwahl:** Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y

# XGRA

**CHEATCODE** Zugriff auf alle Strecken.

Acclaims *Extreme Gravity Racing Association* ist genau das Richtige für Wochenend-Raser. Wer sich das Rennspektakel noch weiter vereinfachen möchte, der kann auf die nachfolgenden Codes zurückgreifen. Damit fällt das mühsame und sehr zeitaufwendige Freispielen der Strecken komplett flach. Gebt die Passwörter einfach wie üblich ein und schon dürft ihr auf jedem beliebigen Kurs die Reifen qualmen lassen. Also viel Spaß!

**Alle Racing-Levels:** FREEPLAY
**Allerorts frei bewegliche Kamera:** WIBBLE



# Gladius

**TIPP** Mehr Items!

Wenn ihr wollt, könnt ihr euch für das barbarische Spektakel von Lucas Arts noch ein bisschen besser wappnen. Reißt euch dazu einfach sämtliche Items unter den Nagel oder verschafft euch einen besseren Einblick ins Spielgeschehen. Dazu müsst ihr lediglich während des Spiels folgende Anweisungen ausführen:

**Charaktere mit allen Items ausstatten:**
Während ihr die linke Schultertaste haltet, müsst ihr rechts, runter, links, rauf und viermal links drücken. Danach lasst ihr die linke Schultertaste los, haltet die rechte Schultertaste und drückt dreimal nach oben.

**Allerorts frei bewegliche Kamera:**
Während ihr die linke Schultertaste gedrückt haltet, müsst ihr rauf, links, runter, rechts, viermal links und viermal nach oben drücken.

# Freedom Fighters

**CHEATCODE** Lockeres Leben für Freiheitskämpfer

Ihr benötigt in der Rolle des hartgesottenen Christopher Stone ein klein wenig Unterstützung? Die aufgeführten Codes sollen euch das Leben ein wenig erleichtern. Mit unendlich viel Munition oder einem Raketenwerfer im Gepäck daddelt es sich halt erheblich leichter! Während ihr spielt, müsst ihr dazu lediglich die nebenan aufgeführten Tasten nacheinander drücken. Habt ihr alles richtig gemacht, so erscheint am oberen Rand des Bildschirms die Bestätigung für eure Eingabe. Viel Spaß beim Ballern!

**Zeitlupe:**
Y, A, B, X, X, →
**Schneller Vorlauf:**
Y, A, B, X, X , →
**Blind:**
Y, A, B, X, X, ←
**Unendlich Munition:**
Y, A, B, X, A, →
**Maximales Charisma:**
Y, A, B, X, A, ↓
**Nagelpistole:**
Y, A, B, X, A, ←
**Scharfschützengewehr:**
Y, A, B, X, Y, →
**Raketenwerfer:**
Y, A, B, X, Y, ←
**Schweres Maschinengewehr:**
Y, A, B, X, Y, ↓

# Medal of Honor: Rising Sun

**CHEATCODE** Von nützlich bis witzig

Schippert ihr gerade durch den Pazifik? Dann stattet euch doch mit unendlicher Munition aus oder verpasst euren Kameraden ein paar Hüte gegen die glühende Sonne. Die aufgeführten Cheats müssen dazu einfach wie gewohnt unter dem dafür vorgesehenen Menüpunkt eingegeben werden.

**Achilles Head:** Cichlid
**Alle Replay-Items:** Loach
**Sniper:** LELEUPI
**Bullet Shield:** GOURAMI
**Unsterblichkeit:** BENGAL
**Unsichtbare Soldaten:** ZEBRA
**Männer mit Hüten:** Tetra
**Perfektionisten-Modus:** Botia
**Alle Levels freischalten:** Albino
**Silberpatronen:** Pleco
**Unendlich Munition:** Discus

# Harry Potter
## und der Stein der Weisen

**TIPP** **Kleine Unterstützung für den Zauberlehrling**

Wer will, darf Harry mithilfe eines Tricks mit insgesamt zehn Leben ausstatten. Dazu müsst ihr lediglich beim Spielen „Select" und anschließend B, A, B, A, B, B, A und A drücken – schon hat der kleine Zauberlehrling eine erheblich höhere Lebenserwartung.

# Baldur's Gate Dark Alliance

**TIPP** **Holt euch Kämpfer-Nachschub für die Front!**

Etwas Abwechslung für die GBA-Fassung gefällig? Dann schnappt euch doch zum Beispiel mal einen anderen Charakter. Dazu müsst ihr allerdings erst das komplette Spiel durchzocken. Sobald ihr das ganze Abenteuer gemeistert habt, stehen insgesamt vier Spielcharaktere zur Wahl: Zu den drei bekannten Protagonisten kommt nun noch ein kriegerischer Elf hinzu.

**Alle Levels freischalten:** ALBINO

# Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

**CHEATCODE** **Mehr Karten für Yugi**

*Yu-Gi-Oh!* hat sich auch hierzulande zum Kultspiel entwickelt. Falls ihr euer Kartendeck ein wenig aufmotzen wollt, dann betätigt im Hauptmenü die R-Taste, wählt die Option „misc" an und geht auf „Passwort". Hier könnt ihr dann die nachfolgenden Zahlencodes eingeben. Viel Spaß beim Ausbau eurer Kartensammeln!

| | |
|---|---|
| Siebenfarbiger Regenbogenfisch: | 23771716 |
| 7 Vollendet: | 86198326 |
| Säure Raupe: | 77568553 |
| Säure Fallgrube: | 41356845 |
| Luftfresser: | 08353769 |
| Ruchloser Biber: | 75889523 |
| Akakieisu: | 38035986 |
| Akihiron: | 36904469 |
| Alligators Schwert: | 64428736 |
| Alligators Schwertdrache: | 03366982 |
| Alpha, Magnetkrieger: | 99785935 |
| Meeresamazone: | 17968114 |
| Ameba: | 95174353 |
| Amphibischer Bugroth: | 40173854 |
| Antiker Geist: | 42431843 |
| Antiker Elf: | 93221206 |
| Antikes Gefäß: | 81492226 |
| Antike Kampfeidechse: | 43230671 |
| Antiker aus dem tiefen Wald: | 14015067 |
| Antikes Teleskop: | 17092736 |
| Antike Maschine: | 49587396 |
| Ansatsu: | 48365709 |
| Anthrosaurus: | 89904598 |
| Anti-Raigeki: | 42364257 |
| Antimagischer Duft: | 58921041 |
| Angebracht: | 48539234 |
| Wasserchor: | 95132338 |
| Wasserdrache: | 86164529 |
| Aqua Madorr: | 85639257 |
| Arlownay: | 14708569 |
| Seeritter: | 36151751 |
| Armaill: | 53153481 |
| Bewaffneter Ninja: | 09076207 |
| Panzerglas: | 36868108 |
| Panzerechse: | 15480588 |
| Panzerratte: | 16246527 |
| Panzerseestern: | 17535588 |
| Panzerzombie: | 20277860 |
| Axt der Verzweiflung: | 40619825 |
| Austausch: | 05556668 |
| Bezaubernde Nixe: | 75376965 |
| Böse Drachenkämpferin: | 70681994 |
| Dark Magician: | 46986414 |
| Dimensionaler Krieger: | 37043180 |
| DNA-Operation: | 74701381 |
| Doma, Engel der Stille: | 16972957 |
| Doron: | 00756652 |
| Dorover: | 24194033 |
| Drachenfanggefäß: | 50045299 |
| Drachenmensch: | 81057959 |
| Drachenpfeifer: | 55763552 |
| Drachenschatz: | 01435851 |
| Drachensucher: | 28563545 |
| Dryad: | 84916669 |
| Dunames, dunkle Hexe: | 12493482 |
| Dunkles Licht: | 45895206 |
| Dunkeläugiger Zauberer: | 38247752 |
| Dunkelgrau: | 09159938 |
| Dunkle Energie: | 04614116 |
| Dunkle Hexe: | 35565537 |
| Dunkle Sage: | 92377303 |
| Dunkle Schimäre: | 32344688 |
| Dunkler Angreifer: | 41949033 |
| Dunkler Elf: | 21417692 |
| Dunkler Feuerdrache: | 17881964 |
| Dunkler Feuersoldat #1: | 05388481 |
| Dunkler Feuersoldat #2: | 78861134 |
| Dunkler Hase: | 99261403 |
| Dunkler König d. Abgrunds: | 53375573 |
| Dunkler Künstler: | 72520073 |
| Dunkler Schatten: | 40196604 |
| Dunkles Zebra: | 59784896 |
| Eldeen: | 06367785 |
| Elektrische Eidechse: | 55875323 |
| Elektrische Schlange: | 11324436 |
| Elektropeitsche: | 37820550 |
| Elfenlicht: | 39897277 |
| Erdrüttler: | 60866277 |
| Ewige Ruhe: | 95051344 |
| Ewiger Luftzug: | 56606928 |
| Exil des Bösen: | 26725158 |
| Exodia, die Verbotene: | 33396948 |
| Finsterdornen: | 43500484 |
| Finsternis naht: | 80168720 |
| Fluchzerstörer: | 19159413 |
| Fressgaboon: | 42578427 |
| Kaiserliche Richterin: | 15237615 |
| Kerkerwurm: | 51228280 |
| Panzerauge: | 64511793 |
| Scheibenzauberer: | 76446915 |
| Schleimechse: | 16353197 |
| Schneetreiben: | 00473469 |
| Schwarzes Loch: | 53129443 |
| Sensenmann Dokuroizo: | 25882881 |
| Staubtornado: | 60082869 |
| Steinschmelzer: | 40826495 |
| Tanzender Elf: | 59983499 |
| Tiefsee-Hai: | 28593363 |
| Traumclown: | 13215230 |
| Verbrecher-Duo: | 44763025 |
| Vernichtender Nebel: | 94716515 |
| Verzauberter Speer: | 96355986 |
| Vornehmer Egotist: | 90219263 |
| Würfel-Armadillo: | 69893315 |
| Zerstörer-Golem: | 73481154 |
| Zombiedrache: | 66672569 |
| Elfendrache: | 20315854 |
| Elfenhexe: | 37160778 |
| Glaubensvogel: | 75582395 |
| Wilder Kobold: | 41392891 |
| Böser Krake: | 77456781 |
| Feindreflektion #1: | 68870276 |
| Feindreflektion #2: | 02863439 |
| Böses Schwert: | 22855882 |
| Des Bösen Hand: | 52800428 |
| Ewige Flamme: | 73134081 |
| Feuerkrake: | 46534755 |
| Feuermäher: | 53581214 |
| Feuergras: | 53293545 |
| Feueryarou: | 71407486 |
| Spalt: | 66788016 |
| Flammen-Zerberus: | 60862676 |
| Flammenmeister: | 42599677 |
| Flammengeist: | 58528964 |
| Flammenroboter: | 34460851 |
| Flammenschwertkämpfer: | 45231177 |
| Flammenviper: | 02830619 |
| Blitzangreifer: | 96890582 |

Mehr Karten auf der nächsten Seite ...

# Teenage Mutant Ninja Turtles

**CHEATCODE** **Bahn frei für die Panzerträger!**

Für das integrierte Bonus-Spielchen dürft ihr sogar noch weitere Kurse freischalten. Um darauf zugreifen zu können, müsst ihr lediglich die entsprechenden fünf Buchstaben unter der Option „Passwort" eingeben.

| | |
|---|---|
| **Kurs 1:** | LSMMS |
| **Kurs 2:** | SSLDM |
| **Kurs 3:** | MSSLD |
| **Kurs 4:** | SRLMD |
| **Kurs 5:** | LSDRM |

# Golden Sun: Die vergessene Epoche

**TIPP** **Neue Namen für die Helden**

Startet ihr *Die vergessene Epoche*, dann werdet ihr anfangs gefragt, ob ihr Felix einen neuen Namen verpassen wollt. Wenn ihr aber gleich alle Helden umbenennen möchtet, müsst ihr lediglich vorher 3x Select drücken. Die Auswahl wird durch ein akustisches Signal bestätigt und ihr könnt alle eure vier Protagonisten sofort umtaufen.

**TIPP** **Die Rückkehr zum letzten Heiligtum**

Ihr möchtet einen Fluch aufheben lassen, das Böse abwenden oder euch entgiften lassen ohne ewig lange Wege zurückzulatschen? Dann ladet euren vorher abgespeicherten Spielstand, indem ihr die linke und die rechte Schultertaste sowie den Startbutton gedrückt haltet und dabei die A-Taste aktiviert. Danach findet ihr euch im zuletzt besuchten Heiligtum wieder.

... Fortsetzung von Seite 6

| | |
|---|---|
| **Blumenwolf:** | 95952802 |
| **Fliegender Kamakiri #1:** | 84834865 |
| **Fliegender Kamakiri #2:** | 03134241 |
| **Folge dem Wind:** | 98252586 |
| **Zwangsanforderung:** | 74923978 |
| **Rasender Panda:** | 98818516 |
| **Verschmelzungsweiser:** | 26902560 |
| **Gaia-Kraft:** | 56594520 |
| **Drachenmeister Gaia:** | 66889139 |
| **Gaia, zorniger Ritter:** | 06368038 |
| **Sturm-Dogra:** | 16229315 |
| **Gamma, Magnetkrieger:** | 11549357 |
| **Ganigumo:** | 34536276 |
| **Garma-Schwert:** | 90844184 |
| **Garma-Schwert-Schwur:** | 78577570 |
| **Garnecia Elefantis:** | 49888191 |
| **Garoozis:** | 14977074 |
| **Garvas:** | 69780745 |
| **Torwächter:** | 19737320 |
| **Gazelle:** | 05818798 |
| **Zwillingselfen:** | 69140098 |
| **Genin:** | 49370026 |
| **Keiminfektion:** | 24668830 |
| **Unersättlicher Leichenfledderer:** | 95265975 |
| **Riesenfliege:** | 41762634 |
| **Riesenkeim:** | 95178994 |
| **Mechanischer Riesensoldat:** | 72299832 |
| **Riesenratte:** | 97017120 |
| **Rote Riesenschlange:** | 58831685 |
| **Riesenskorpion der Tundra:** | 41403766 |
| **Riesen-Steinsoldat:** | 13039848 |
| **Riesen-Trunade:** | 42703248 |
| **Flammen fressende Riesenschildkröte:** | 96981563 |
| **Gabe des mystischen Elfs:** | 98299011 |
| **Giganto:** | 33621868 |
| **Gigatech Wolf:** | 08471389 |
| **Giltia, Drachenritter:** | 51828629 |
| **Goblinfächer:** | 04149689 |
| **Goblins geheime Medizin:** | 11868825 |
| **Launische Göttin:** | 67959180 |
| **Göttin mit dem dritten Auge:** | 53493204 |
| **Gokibore:** | 15367030 |
| **Anmutige Barmherzigkeit:** | 79571449 |
| **Anmutiger Würfel:** | 74137509 |
| **Würgeschlange:** | 02906250 |
| **Leichenfledderer:** | 82542267 |
| **Grabwächters Diener:** | 16762927 |
| **Grabräuber:** | 61705417 |
| **Friedhof und die Hand des Todes:** | 27094595 |
| **Großschnabel:** | 55691901 |
| **Großes Mammut von Goldfine:** | 54622031 |
| **Großer Weißer:** | 13429800 |
| **Grüner Phantomkönig:** | 22910685 |
| **Grünkappa:** | 61831093 |
| **Griffore:** | 53829412 |
| **Griggel:** | 95744531 |
| **Bodenangreifer Bugroth:** | 58314394 |
| **Grausiger Goo:** | 65623423 |
| **Greifflügel:** | 55608151 |
| **Wächter des Labyrinths:** | 89272878 |
| **Wächter des Meeres:** | 85448931 |
| **Wächter des Thronsaals:** | 47879985 |
| **Windstoß:** | 73079365 |
| **Windgebläse:** | 55321970 |
| **Hane-Hane:** | 07089711 |
| **Haniwa:** | 84285623 |
| **Glückself:** | 99030164 |
| **Harte Rüstung:** | 20060230 |
| **Flügel-Lady-Schwestern:** | 12206212 |
| **Harpies Bruder:** | 30532390 |
| **Harpies Staubwedel:** | 18144506 |
| **Harpies Lieblingsdrache:** | 52040216 |
| **Schwerer Sturm:** | 19613556 |
| **Herkuleskäfer:** | 52584282 |
| **Held des Ostens:** | 89987208 |
| **Hibikime:** | 64501875 |
| **Hohe Flut Gyojin:** | 54579801 |
| **Hinotama:** | 46130346 |
| **Hinotama-Seele:** | 96851799 |
| **Hiros Schattenspäher:** | 81863068 |
| **Hitodenchak:** | 46718686 |
| **Hitotsu-Me-Riese:** | 76184692 |
| **Holograph:** | 10859908 |
| **Hornkobold:** | 69669405 |
| **Horn des Himmels:** | 98069388 |
| **Horn des Einhorns:** | 64047146 |
| **Hoshininger:** | 67629977 |
| **Sanduhr der Tapferkeit:** | 43530283 |
| **Sanduhr des Lebens:** | 08783685 |
| **Haus der Klebestreifen:** | 15083728 |
| **Jagdspinne:** | 80141480 |
| **Hyo:** | 38982356 |
| **Hyosube:** | 02118022 |
| **Hyozanryu:** | 62397231 |
| **Eisnixe:** | 20848593 |
| **Böse Hexe:** | 81686058 |
| **Gesichtsloser Illusionist:** | 28546905 |
| **Kaiserlicher Befehl:** | 61740673 |
| **Panzerinsekt mit Laserkanone:** | 03492538 |
| **Insektenkönigin:** | 91512835 |
| **Insektensoldaten des Himmels:** | 07019529 |
| **Untersuchung:** | 16227556 |
| **Eindringling einer anderen Dimension:** | 28450915 |
| **Thronangreifer:** | 03056267 |
| **Kräftigung:** | 98374133 |
| **Qualle:** | 14851496 |
| **Jigen Bakudan:** | 90020065 |
| **Jinzo:** | 77585513 |
| **Jinzo #7:** | 32809211 |
| **Jirai Gumo:** | 94773007 |
| **Vollstrecker:** | 30113682 |
| **Gerechte Nachspeisen:** | 24068492 |
| **Kagemusha der blauen Flamme:** | 15401633 |
| **Kageningen:** | 80600490 |
| **Kairyu-Shin:** | 76634149 |
| **Kaiserdrache:** | 94566432 |
| **Kamakiriman:** | 68928540 |
| **Kaminari-Angriff:** | 09653271 |
| **Kaminarikozou:** | 15510988 |
| **Kamionzauber:** | 41544074 |
| **Kanikabuto:** | 84103702 |
| **Karate-Mann:** | 23289281 |
| **Karbonala-Krieger:** | 54541900 |
| **Raupe:** | 81179446 |
| **Schlüsselkeule #2:** | 20541432 |
| **Killernadel:** | 88979991 |
| **Nebelkönig:** | 84686841 |
| **Känig von Yamimakai:** | 69455834 |
| **Kiseitai:** | 04266839 |
| **Kojikocy:** | 01184620 |
| **Kotodama:** | 19406822 |
| **Koumori-Drache:** | 67724379 |
| **Krokodilus:** | 76512652 |
| **Kumootoko:** | 56283725 |
| **Kunai mit Kette:** | 37390589 |
| **Kurama:** | 85705804 |
| **Kuriboh:** | 40640057 |
| **Kwagar Herkules:** | 95144193 |

# Baldur's Gate: Dark Alliance

Willkommen in der fantastischen Welt von Baldur's Gate. Wir liefern euch auf den folgenden zwei Seiten die wichtigsten Tipps und Tricks zu dem **Hack&Slay-Spektakel.**

## Allgemeine Tipps:

**Was soll ich beim Kämpfen beachten?**

Eure Kampftaktik hängt in erster Linie von der Art eurer Bewaffnung ab. Im Kampf mit Schwertern, Äxten oder anderen Nahkampfwaffen kann für fast alle Gegner die gleiche Taktik angewendet werden. Umkreist euren Kontrahenten und versucht ihn von hinten anzugreifen. So könnt ihr mehrere Treffer landen, bevor sich der Gegner umdreht und zurückschlägt. Nutzt Kisten, Säulen oder Überreste besiegter Widersacher, indem ihr einfach drum herum rennt. In der Regel sind die Gegner während einer Verfolgung langsamer. So gelangt ihr ohne große Probleme wieder hinter einen Gegner und könnt zuschlagen. Kämpft ihr mit Pfeil und Bogen, müsst ihr darauf achten, genug Abstand zum Gegner zu behalten, damit ihr nicht von seinen Attacken getroffen werdet. Für den Nahkampf ist der Bogen nahezu untauglich, also wechselt schnell eure Bewaffnung, falls euch ein Monster zu nahe auf den Pelz rückt. Setzt ihr eure magische Energie zum Kämpfen ein, ist eure Taktik auch von der Art des Zaubers und seiner Reichweite abhängig. Ihr müsst beim Kämpfen eure Taktik nicht nur an eure Waffe anpassen, sondern auch an die Eigenheiten der Gegner. Findet heraus, mit welcher Waffe und Strategie ihr am besten mit den einzelnen Monstern zurechtkommt.

**DAVID GEGEN GOLIATH**
**Greift diesen schwerfälligen Riesen von hinten an.**

RÜCKZUG Stellt ihr euch an der Tür auf, könnt ihr euch einen Gegner nach dem anderen vornehmen.

KINDERSPIEL Habt ihr genügend Heil- und Magie-Utensilien, könnt ihr den letzten Endgegner mit Leichtigkeit besiegen.

**Wie soll ich mich gegen eine Vielzahl von Gegnern zur Wehr setzen?**

Werdet ihr mit einer Übermacht an Monstern konfrontiert, solltet ihr zuerst an Rückzug denken. Rennt den Weg, den ihr schon von finsteren Monstern gesäubert habt, ein Stück zurück und wartet, bis euch die Gegner nacheinander folgen. So könnt ihr euch die Monster einzeln vorknöpfen und geht ein geringeres Risiko ein, umzingelt zu werden und im Kampf das Zeitliche zu segnen. Oft ist es auch von Vorteil, in einen anderen, sicheren Raum zu fliehen und sich dort zu verschanzen. Alle Gegner, die zwangsweise durch die Tür müssen, könnt ihr nun problemlos mit Pfeilen oder Magie beharken.

**Was hat es mit dem Rückruftrank auf sich?**

Der Rückruftrank gibt euch die Möglichkeit, einen Dungeon zu verlassen und an einen sicheren Ort zurückzukehren. Diese Rückzugspunkte wie die Schänke, das Bergarbeiter-Lager oder die Hütte im Sumpf müsst ihr aber zuerst besucht haben, bevor ihr euch wieder dorthin „beamen" lassen könnt. Benutzt Rückruftränke, wenn ihr bemerkt, dass sich eure Energie- oder Pfeilvorräte dem Ende zuneigen. Frischt euer Inventar bei den Händlern auf und nutzt erneut einen Rückruftrank, um euch wieder mitten ins Kampfgeschehen zurückzuteleportieren. Alternativ könnt ihr den nützlichen Trank auch dann anwenden, wenn der Platz in eurem Inventar knapp wird und ihr einige Items bei den Händlern in Bares verwandeln wollt. Aufgrund des großen Nutzens der Rückruftränke solltet ihr immer mehrere davon im Gepäck haben.

**Wie kann ich meinen Goldvorrat vergrößern?**

Zuerst solltet ihr jeden Gegner ausschalten, da diese meistens Gold mit sich führen. Außerdem werdet ihr oft in Kisten oder Truhen fündig. Aber auch durch Handel lässt sich das Budget für euren Kämpfer ordentlich aufbessern. Nehmt grundsätzlich alles mit, was ihr in die Finger bekommt. Ist die Kapazität eures Inventars ausgeschöpft, müsst ihr per Rückruftrank zu einem Händler und dort einige Items veräußern. Behaltet nur das Nötigste, damit ihr in eurem Gepäck viel Platz für andere Gegenstände habt. Für die Waffen bedeutet das, dass ihr nur eine Schlagwaffe, wie ein starkes Schwert oder eine Axt, zusätzlich solltet ihr noch einen Bogen mit ein paar Pfeilen griffbereit haben. Behaltet bei den Händlern immer eure beste Waffe und verkauft den Rest. Bei Kleidungsstücken verhält sich das Ganze ähnlich: Verkauft alles, bis auf das, was ihr am Körper tragt. Steigert den Wert „Charisma" eures Charakters, dann kauft und verkauft ihr bei den Händlern zu besseren Konditionen.

## Endgegnerstrategien:

**Kugel der Untoten:**

In der Gruft müsst ihr die Kugel der Untoten zerstören. Stürmt gleich zu Beginn des Kampfes auf die Kugel zu und hackt auf sie ein, bis sie nach oben schwebt. Jetzt müsst ihr gegen viele Skelette antreten. Rennt im Kreis durch den Raum, so dass ihr die Verfolger auf einem Haufen habt. Sucht euch jetzt einen Gegner aus, der ganz besonders an euch klebt und schaltet ihn aus. Flieht, bevor der Rest der Truppe euch erreichen kann und nehmt euch einen Gegner nach dem anderen vor. Wiederholt den Vorgang, bis die Kugel zerstört ist.

**Der Beholder:**

Auch diesen Widersacher solltet ihr umkreisen und dabei versuchen, ihn von hinten zu attackieren. Direkte Angriffe von vorne wehrt der Beholder leicht ab und kontert im Gegenzug mit seinen starken magischen Attacken.

**Illvarra – Die Königin der Dunkelelfen:**

Illvarra ist einer der schwersten Gegner des gesamten Spiels. Sie teleportiert sich ständig hin und her, beherrscht viele magische Fernattacken und kann Skelette beschwören, die sie verteidigen. Selbst im Nahkampf ist sie eine starke Kontrahentin. Bleibt während dieser Auseinandersetzung immer in Bewegung, denn nur so habt ihr überhaupt eine Chance. Kümmert euch immer zuerst um die Skelette, bevor ihr wieder gegen Illvarra kämpft. Greift die Dunkelelfe aus jeder Distanz an. Bleibt dazu jedoch nicht zu lange an derselben Stelle, da ihr sonst von einem ihrer Zauber getroffen werdet. Versucht, die Skelette zwischen euch und Illvarra zu bringen, so dass die Knochenkrieger von den Magieattacken Illvarras getroffen werden.

**Ciraxis – Der weiße Drache:**

In dem Raum, in dem der Kampf stattfindet, entdeckt ihr einige Kisten mit nützlichen Items, die ihr euch gleich zu Kampfbeginn schnappen solltet. Ihr werdet Heiltränke und ähnliche Goodies während des Kampfes bitter nötig haben. Weicht Ciraxis' Angriffen aus und versucht, ihn von der Seite aus zu attackieren. Besonders geeignet hierzu sind Waffen mit einem Flammenattribut. Verfolgt den Drachen durch die Eishöhle und achtet darauf, nie direkt vor ihm zu stehen, da es sonst nahezu unmöglich ist, seinen Angriffen zu entkommen.

**Eldrith:**

Der letzte Endgegner des Spiels kann ziemlich leicht besiegt werden. Solange ihr genügend Mana und Pfeile habt, empfiehlt es sich, die Schwertmeisterin aus der Ferne anzugreifen. Lasst euch von ihren Zaubern treffen und frischt euren Gesundheitszustand gegebenenfalls mit Tränken auf. Ballert dabei ununterbrochen auf Eldrith. Sucht ihr den Nahkampf, solltet ihr unbedingt mit einem Onyxschwert ausgestattet sein. Zudem sollten eure Abwehrfähigkeiten für einen Nahkampf sehr gut ausgebaut sein.

SICHERHEIT Mit den Rückruftränken könnt ihr innerhalb von wenigen Sekunden an einen sicheren Ort reisen.

# Final Fantasy Crystal Chronicles

## Mit unseren Endgegnerstrategien kommt ihr **mit Sicherheit zum Ziel.**

### Allgemeine Tipps

- Sobald ihr einen Level abgeschlossen habt, solltet ihr die nächste Stadt besuchen. Dort kauft ihr Nahrungsmittel und deckt euch mit neuen Waffen und Rüstungsteilen ein.

- Im Einzelspieler-Modus packt ihr immer eine Phönixfeder in eines der Befehlsfelder, damit ihr automatisch wiederbelebt werdet, sobald ihr das Zeitliche segnet.

- Wenn ihr euch in einer brenzligen Situation heilen wollt, geht ihr ins Hauptmenü und esst eine Kleinigkeit. In Gefechten solltet ihr euch nur per Zauber heilen, wenn euer Gegner weit entfernt ist. Nach dem Kampf müsst ihr aber in jedem Fall auf magische Heilung zurückgreifen.

- Untote Feinde und fliegende Monster nehmen kaum Schaden, wenn ihr auf sie einschlagt. Mit ein wenig Magie macht ihr den Vorteil eurer Gegner zunichte. Mit dem Zauber Sanctus werden die Untoten „sichtbar" und mit Gravitas holt ihr die Flugwesen auf den Boden.

- Die hilfreichste GBA-Funktion ist der Scout. Malt den Mogry grün an, damit ihr Trefferpunkte, Resistenzen und Schwächen der Gegner seht.

### Briefe

Egal von wem ihr einen Brief erhaltet, antwortet immer freundlich und schickt Gegenstände zu euren Familien. Welche Gegenstände ihr schickt, hängt von eurem Beruf ab.

Fischer: Fisch, Samen
Müller: Samen
Bauer: Samen
Viehzüchter: Samen, Kuh
Händler: Alles, was ihr nicht gebrauchen könnt
Schmied: Metall und Rezepte
Schneider: Material und Rezepte
Alchemist: Metall, Rezepte und Samen

Der Beruf des Schmieds ist eine clevere Wahl, um früh im Spiel gute Waffen und Rüstungen zu erhalten. Ihr könnt euch jedoch glücklich schätzen, wenn ihr Alchemisten in der Familie habt. Alchemie ist der einzige bekannte Weg, um Rezepte für Defendor und die besten Waffen zu erhalten. Diese beiden Rezepte werden unbedingt benötigt, um die Ultima-Waffen und die besten Accessoires herzustellen.

### Die Endgegner

**Fluss Belle**

Monster-Krabbe – Trefferpunkte: 80
Resistent gegen Blitz
Weicht den Kugeln aus, da ihr nur langsam laufen könnt, wenn ihr von diesen magischen Geschossen getroffen werdet. Wenn sich euer Gegner auflädt, müsst ihr aus der Schussbahn gehen, da die Krabbe einen Blitzschlag loslässt. Am besten bereitet ihr einen Fokusangriff vor, da ihr so stets die Wahl zwischen Offensive und Defensive habt – wenn euer Feind angreift, weicht ihr blitzschnell aus, wenn der Gegner in euren Angriffsradius läuft, schlagt ihr sofort zu. Achtet auf die Zaubermarkierungen, sobald die Krabbe ihren Kopfschutz verloren hat. Der Fokusangriff eignet sich auch sehr gut, um die Mus zu beseitigen, die ab und zu in den Kampf eingreifen. Als Magier bleibt ihr auf Distanz und wechselt die Position nach jedem eurer Angriffe.

**PHÖNIXFEDER** Legt immer eine Phönixfeder in einen der Befehlsslots. So werdet ihr automatisch wiederbelebt.

**FLUSS BELLE** Nehmt euch vor den Nahkampfangriffen in Acht.

### Pilzwald

Morbol – Trefferpunkte: 112
Stellt euer Gefäß genau vor dem Gegner ab, da sich die riesige Pflanze nicht vom Fleck bewegt. Ihren Angriffen könnt ihr sehr leicht ausweichen. Zum einen verwendet sie meistens Zauber, die ihr schon früh erkennen könnt, zum anderen lässt sie ihre Wurzeln aus dem Boden schießen. Wenn ihr in Bewegung bleibt, werdet ihr aber fast nie verletzt. Kümmert euch um ihre Helfer und bleibt ein wenig auf Distanz. Sobald ein Angriff von Morbol vorüber ist, macht ihr eine Fokusattacke fertig und schlagt zu. Geht dem bedrohlichen Maul aus dem Weg, damit ihr nicht von der Giftwolke erwischt werdet.

### Cathuriges-Minen

Ork-König – Trefferpunkte: 128
Diesen Gegner könnt ihr auf zwei Arten besiegen. Geht entweder in den Nahkampf und attackiert den Rücken des riesigen Orks. Allerdings solltet ihr nur einen Schlag ausführen und dann schleunigst eure Position wechseln, da der Ork meist augenblicklich kontert. So könnt ihr den meisten Attacken entgehen und werdet nur gelegentlich von dem Wirbelwindangriff getroffen. Alternativ könnt ihr den Ork-König auch aus sicherer Distanz bekämpfen. Dabei müsst ihr lediglich seinen Zaubermarkierungen ausweichen und könnt dann euererseits Magie anwenden oder einen Fokusangriff starten. Sobald der Ork weniger als 30 Trefferpunkte übrig hat, sprengt er sich selbst in die Luft.

### Goblin-Wall

Goblin-König – Trefferpunkte: 80
Nachdem ihr die ersten vier Goblins erledigt habt, öffnet ihr den Durchgang. Der Goblin-König setzt meistens Zauber ein, weswegen ihr bei diesem Kampf leichtes Spiel habt. Nehmt euch besonders vor seinen Giftzaubern in Acht und erledigt die hinterlistigen Speerträger, die gelegentlich aus den Tunneln stürmen. Während der Goblin zaubert, könnt ihr eine oder sogar zwei Dreier-Combos anbringen. Nach eurem Angriff müsst ihr sofort auf Distanz gehen, da ihr sonst einen Hieb mit dem Zauberstab kassiert.

### Tida

Hausmann – Trefferpunkte: 160
Resistent gegen Blitz
Bleibt in Bewegung und greift erst an, sobald der Gegner eine Attacke ausgeführt hat. Versucht, auf Distanz zu bleiben, damit ihr nicht von dem Arm des Bossgegners erwischt werdet. Wenn er seinen Kopf nach hinten wirft und Luft holt, müsst ihr zur Seite ausweichen, da eine Giftnebelattacke folgt. Der Nebel geht immer in die Blickrichtung eures Gegners. Seine Helfer sollten für euch kein Problem darstellen, solange ihr euch an den Zaubermarkierungen orientiert.

### Moschets Villa

Lord Gigas – Trefferpunkte: 120
Frau Moschet – Trefferpunkte: 50
Kümmert euch zuerst um die Magierin, da sie eindeutig der schwächere Gegner ist. Prügelt drauflos und haltet euch zunächst von dem Hausherrn und den Zaubermarkierungen fern. Sobald ihr es nur noch mit einem Gegner zu tun habt, geht ihr in die Offensive. Umkreist den Feind und greift immer von der Seite an. Wenn ihr nah genug am Gegner steht, schwingt er seine Faust über euren Kopf hinweg und verursacht keinen Schaden. Ihr müsst lediglich seinem gefährlichen Atem aus dem Weg gehen. Versucht nicht, auf Distanz zu bleiben, da der große Bossgegner diese Entfernung mit nur wenigen Schritten überwindet und einen Sturmangriff startet.

### Veo Lu

Golem – Trefferpunkte: 160
Dieser Gegner verfügt über viele vernichtende Angriffe, daher müsst ihr oft die Taktik ändern. Seine Schergen müsst ihr schnell loswerden, da ihr bei einem solchen Kampf sehr verwundbar seid. Danach geht ihr in den Nahkampf und umkreist den Gegner. Zum einen seid ihr so vor seinen fliegenden Fäusten sicher, zum anderen prallen die Laserstrahlen dann hinter euch auf den Boden. Sobald der Golem die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, bekommt er einen neuen Angriff dazu. Wenn er seine Form verändert und die Augen rosa aufleuchten, müsst ihr wegrennen, da er einen Flammenkreis um sich erschafft.

### Selepation

Grottenwurm – Trefferpunkte: 200
Resistent gegen Eis
Bleibt bei diesem Kampf immer auf Distanz. Der Boss bewegt sich nie und seine Angriffsreichweite ist sehr eingeschränkt. Seine beiden Helfer erledigt ihr mit einem Eiszauber und bleibt von dem Endgegner fern. Danach benutzt ihr Zauber oder Fokusangriffe, um dem riesigen Wurm zu schaden. Greift immer von der Seite an und wechselt die Position, sobald der Bossgegner einen neuen Angriff vorbereitet. Geht auch nicht zu nahe ran, da ihr sonst von dem mächtigen Erdbeben getroffen werdet. Wenn ihr unter dem Einfluss des Gemach-Zaubers steht, zieht euch nach Süden zurück und wartet, bis der Effekt wieder verschwindet.

### Dämonen-Stätte

Echsenkönig – Trefferpunkte: 160
Resistent gegen Feuer
Geht von Anfang an in die Offensive und erledigt zuerst die kleine Echse. Nachdem ihr die beiden Katzen beseitigt habt, rennt ihr auf den Bossgegner zu und lasst eine Combo nach der anderen los. Euer Feind trifft euch fast nie. Sollte er euch trotzdem erwischen, nehmt ihr nur geringen Schaden. Achtet dennoch auf die Pfeile und versucht, zwischen den Projektilen durchzulaufen.

INFO MAGIE

## Zauberfusion

Achtet darauf, dass ihr die Zauber in der richtigen Reihenfolge einordnet. Bei Gemach, Stopp, Sanctus und Gravitas könnt ihr euch für einen der folgenden Standardzauber entscheiden: Feuer, Blitz und Eis. Die Wahl des Standardzaubers wirkt sich allerdings nicht auf den neuen Zaubers aus.

| | | |
|---|---|---|
| Feura | = | Feuer + Feuer |
| Feuga | = | Feura + Feuer |
| Blitzra | = | Blitz + Blitz |
| Blitzga | = | Blitzra + Blitz |
| Eisra | = | Eis + Eis |
| Eisga | = | Eisra + Eis |
| Hast | = | Engel + Vita + Vita |
| Gemach | = | Engel + Feuer, Blitz, Eis |
| Stopp | = | Engel + Feuer, Blitz, Eis + Feuer, Blitz, Eis |
| Sanctus | = | Feuer, Blitz, Eis + Engel |
| Gravitas | = | Feuer, Blitz, Eis + Feuer, Blitz, Eis |

### Kilanda-Vulkan

Eisengigant – Trefferpunkte: 200
Resistent gegen Blitz, Gravitas
Macht euch gleich an die Arbeit und beharkt den Giganten mit einigen Combos. Sobald er sein Schwert verliert, bleibt ihr ein wenig auf Distanz. Nutzt Zauber oder den Waffenfokus, um den Endgegner zu verletzen. Geht seinen Sturmattacken aus dem Weg und attackiert seinen Rücken, wenn er zum Stehen kommt. Sobald der Gigant zum zweiten Schwert greift, wird er sehr passiv und beschränkt sich auf Konterangriffe. Bleibt auf Distanz und setzt erneut den Waffenfokus ein. Wenn ihr den Riesen trefft, weicht ihr seiner Konterattacke aus und greift erneut an.

### Conall Curach

Drachenzombie – Trefferpunkte: 120
Mit Sanctus besiegt ihr diesen Geisterdrachen mit Leichtigkeit. Zaubert Sanctus, um den Drachen sichtbar zu machen. Anschließend wechselt ihr eure Position und schlagt mit einem Fokusangriff zu. Sobald ihr den Drachen getroffen habt, erlangt er seine Geistergestalt zurück und ihr müsst erneut Sanctus zaubern, um den Drachen verwundbar zu machen. Ihr könnt den Kampf auch ohne den Sanctus-Zauber gewinnen. Allerdings ver-

braucht ihr auf diese Weise mehr Heilungsgegenstände und Zeit. Während des Kampfes wechselt ihr nach jeder Aktion eure Position, damit ihr weder dem Strahlenangriff noch dem Gifthauch zum Opfer fallt.

**Rebena Te Ra**

Todbringer – Trefferpunkte: 200
Für diesen Kampf benutzt ihr am besten Sanctus. Zum einen könnt ihr damit die beiden Fackeln zerstören, die das Schutzschild des Endgegners erschaffen. Zum anderen macht ihr mit Sanctus den Todbringer verwundbar. Nehmt euch lediglich vor den Skelettkriegern und den Zaubermarkierungen in Acht.

**Lynari-Wüste**

Rätsel:
In der Wüste befinden sich fünf Schlüsselobjekte, die ihr untersuchen könnt. Lauft diese Objekte der Reihe nach ab, um diesen Level abschließen zu können. Die aufgelistete Reihenfolge muss beachtet werden!

1. Zuerst geht's nach Norden zu dem großen Kaktus. Zaubert Blitz auf die Kaktee.
2. Lauft nach Osten und zaubert Gravitas auf das Zelt.
3. Rennt weiter nach Süden, bis ihr oberhalb des Levelrandes einen besonderen Felsen entdeckt. Der Stein sieht aus wie ein Pilz. Zaubert Feuer auf diesen Felsen.
4. Vom Kaktus aus geht ihr nach Süden und zaubert Eis auf die drei Felsen – zuerst auf die beiden kleinen und zuletzt auf den großen.
5. Im Südosten in der Nähe des Eingangs findet ihr eine Blume, auf die ihr Sanctus zaubern müsst.

Danach geht ihr nach Osten zu den beiden Sandfällen und rennt nach Süden. Springt in den Sandsog, um den zweiten Teil des Levels zu erreichen.

Boss:
Ameisenlöwe – Trefferpunkte: 250
Resistent gegen Blitz
Der Gegner führt nur wenige verschiedene Angriffe aus. Wenn ihr weit entfernt seid, schickt er euch einen Nebel entgegen, der euch für kurze Zeit versteinert, aber keinerlei Schaden anrichtet. Sobald ihr in den Nahkampf geht, schlägt der Ameisenlöwe mit seinen Klauen zu. Prügelt auf den Kerl ein und wechselt nach jeder Combo eure Position.

**Vellenge-Berg**

Kehrt nach Veo Lu zurück und zaubert dort Engel auf alle toten Kampfpflanzen. Jetzt könnt ihr wieder mit dem Schiff fahren und nach Mount Vellenge reisen.

KILANDA-VULKAN Bleibt immer hinter dem Gegner und attackiert den Rücken des Giganten.

Boss:
Meteo-Parasit – Trefferpunkte: 450
Resistent gegen Gravitas

1. Form
Kümmert euch nicht um die beiden Tentakel, sondern greift direkt den Kopf des Parasiten an. Nehmt euch vor dem Zauber in Acht und zieht euch sofort zurück, wenn ihr getroffen werdet. Nachdem ihr euch geheilt habt, wartet ihr ab, bis der Parasit einen Zauber spricht, und stellt euch dann unter den Schädel des Gegners. Macht einen Fokusangriff bereit und schlagt zu, wenn sich der Kopf senkt.

2. Form
Bleibt immer zwischen den beiden Hügeln und bewegt euch nur nach vorne, um anzugreifen, und nach hinten, um euch zu heilen. Solange ihr zwischen diesen Hügeln steht, seid ihr vor Tentakeln und Laserangriffen sicher.

3. Form
Bei diesem Abschnitt müsst ihr auf folgende Angriffe achten: die beiden Tentakel, die Feuer und Gift spucken, den Kopf und den Körper des Feindes, der das Schlachtfeld mit Explosionen bedeckt. Diese Explosionen schlagen nach jedem zweiten Angriff des Kopfes ein. Das ist eure Chance auf einen Angriff. Stürmt nach vorne und schlagt zwei- bis dreimal auf den Schädel ein. Danach müsst ihr euch sofort zurückziehen, da ihr sonst von den Tentakeln regelrecht auseinander genommen werdet.

## Der letzte Endgegner

**Raem**

Kümmert euch zuerst um die Helfer des Endgegners und achtet auf die Elementarzauber von Raem. Die Geschosse fliegen zwar sehr langsam, dafür sind sie zielsuchend. Nachdem ihr die beiden Schatten ausgeschaltet habt, geht ihr in den Nahkampf. Wenn ihr direkt vor Raem steht, prügelt ihr munter drauflos. Geht ein paar Schritte rückwärts, sobald der Bossgegner versucht, euch zu rammen. Die Laserattacke schlägt nur in der Mitte des Kampfplatzes ein, richtet aber verheerenden Schaden an. Hebt euch genügend Nahrung für den folgenden Kampf auf.

**Mio-Raem**

Damit ihr dem Bossgegner Schaden zufügen könnt, müsst ihr zunächst auf seine Klaue einschlagen, bis sie abbricht. Danach schwebt der Endgegner nach unten und wird verwundbar. Da er gegen eure magischen und physischen Attacken sehr gut geschützt ist, müsst ihr auf eine andere Taktik zurückgreifen. Gelegentlich fliegen Erinnerungen in Form von blauen Kugeln umher. Zaubert Vita auf diese Kugeln und ihr erhaltet einen magischen Stein, der nur mit „???" gekennzeichnet ist. Macht zwei Slots in der Befehlsliste frei, damit Ihr die Artefakte sofort verwenden könnt. Diese Steine beinhalten mächtige Magie, mit der ihr dem Bossgegner einheizen könnt. Oftmals verleihen euch die magischen Steine für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Wenn ihr euch heilen müsst, weicht ihr am besten nach links und rechts aus, damit ihr nicht von den großflächigen Explosionen erwischt werdet. Ansonsten geht ihr seinen gefährlichen Strahlen aus dem Weg und nutzt Nahrungsmittel, um euch in brenzligen Situationen zu heilen. Nachdem ihr das Monster besiegt habt, gebt ihr dem Parasiten den Rest. Solltet ihr dennoch Schwierigkeiten mit dem Endgegner haben, müsst ihr nach weiteren Waffen und Rüstungen suchen, damit euer Charakter stärker wird.

# Materialien

| Name | Preis | Fundort |
|---|---|---|
| Bronzesplitter | 100 | Tipa |
| Eisensplitter | 100 | Tipa |
| Glaskugel | 100 | Luda |
| Jade | 200 | Luda |
| Rubin | 200 | Luda |
| Edelstein | 250 | Luda |
| Bronze | 300 | Luda |
| Eisen | 500 | Luda |
| Gold | 500 | Tipa, Pilzwald |
| Silber | 500 | Tipa, Pilzwald |
| Weiße Seide | 750 | Rebena Te Ra |
| Blaue Seide | 1.000 | Luda, Tida |
| Dämonenkralle | 1.000 | Luda, Rebena Te Ra |
| Donnerkugel | 1.000 | Tipa, Luda |
| Elfenträne | 1.000 | Luda, Pilzwald |
| Engelsstaub | 1.000 | Luda, Dämonen-Stätte |
| Götterspeise | 1.000 | Tipa, Luda |
| Magmastein | 1.000 | Tipa, Luda |
| Weihwasser | 1.000 | Luda, Moschets Villa |
| Mithril | 5.000 | Tipa, Luda |
| Dunkelquarz | 50.000 | Tipa |
| Ultimanith | 50.000 | Tipa |
| Chimära-Horn | - | Lynari-Wüste |
| Cocka-Haut | - | Cathuriges-Minen, Selepation |
| Drachenzahn | - | Conall Curach |
| Engelsträne | - | Kilanda-Vulkan |
| Fühler | - | Tida |
| Funkelstein | - | Selepation |
| Geheimarznei | - | Conall Curach, Kilanda-Vulkan |
| Gelbe Feder | - | Moschets Villa |
| Gigas-Kralle | - | Selepation |
| Gigas-Robe | - | Moschets Villa |
| Glutauge | - | Kilanda-Vulkan |
| Griphon-Feder | - | Fluss Belle |
| Heilmittel | - | Conall Curach |
| Hexenstab | - | Goblin-Wall |
| Käferpanzer | - | Selepation, Kilanda-Vulkan |
| Königsschuppe | - | Dämonen-Stätte |
| Krötenfett | - | Veo Lu, Conall Curach |
| Mini-Kristall | - | Pilzwald, Cathuriges-Minen |
| Monti-Schnabel | - | Lynari-Wüste |
| Morbol-Samen | - | Pilzwald |
| Nadel | - | Lynari-Wüste |
| Oger-Zahn | - | Cathuriges-Minen, Kilanda-Vulkan |
| Orichalcum | - | Conall Curach, Lynari-Wüste |
| Ork-Schnalle | - | Cathuriges-Minen |
| Quahls Haar | - | Moschets Villa, Dämonen-Stätte |
| Rohdiamant | - | Pilzwald, Cathuriges-Minen |
| Rosenblüte | - | Conall Curach |
| Rostschwert | - | Fluss Belle |
| Satanskralle | - | Rebena Te Ra |
| Schattenkugel | - | Pilzwald |
| Sichel | - | Tida, Conall Curach |
| Smaragd | - | Tida |
| Teufelsspore | - | Tida |
| Windkristall | - | Selepation |
| Wüstenzahn | - | Lynari-Wüste |
| Zahnrad | - | Tida, Rebena Te Ra |
| Zerberus-Zahn | - | Rebena Te Ra |



# Accessoires

| Name | Effekt | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|
| Feuerbrosche | Feuer-Resistenz | Feuernadel | Shella | Eisensplitter x2; Magmastein x1 |
| Eisbrosche | Eis-Resistenz | Eisnadel | Shella | Eisensplitter x2; Götterspeise x1 |
| Donnerbrosche | Blitz-Resistenz | Donnernadel | Shella | Eisensplitter x2; Donnerkugel x1 |
| Taschenuhr | Gemach-Resistenz | Zeitglocke | Shella | Fühler x1; Zahnrad x1; Bronzesplitter x3 |
| Stoppuhr | Stopp-Resistenz | Uhrwerk | Shella | Krötenfett x1; Zahnrad x1; Bronzesplitter x3 |
| Blaue Schleife | Gift-Resistenz | Weberei | Shella | Nadel x1; Blaue Seide x1 |
| Weiße Schleife | Fluch-Resistenz | Spinnerei | Shella | Nadel x1; Weiße Seide x1 |
| Goldkette | Stein-Resistenz | Goldschmiede | Shella | Gold x2; Cocka-Haut x1 |
| Blumenreif | Zauber laden schnell auf | Schmuckkoffer | Moschets Villa | Rubin x1; Rosenblüte x1; Gold x2 |
| Talisman | Zauber laden schneller auf | Geheimbuch | Goblin-Wall | Nadel x1; Quahls Haar x1 |
| Amulett | Zauber laden am schnellsten auf | Geheimlehre | Goblin-Wall | Nadel x1; Chimära-Horn x1 |
| Stirnband | Spezialangriffe laden schnell auf | Bärenstärke | Kilanda-Vulkan | Blaue Seide x1; Mini-Kristall x1; Heilmittel x2 |
| Falkenkralle | Spezialangriffe laden schnell auf | Langfinger | Cathuriges-Minen | Nadel x1; Dunkelquarz x1 |
| Adlerkralle | Spezialangriffe laden schneller auf | Taschendieb | Cathuriges-Minen | Nadel x1; Monti-Schnabel x1 |
| Räuberwappen | Spezialangriffe laden am schnellsten auf | Kleptomane | Tida | Windkristall x1; Ork-Schnalle x1; Smaragd x1 |
| Dämonenring | Zauber wirken länger | Dunkelreif | Pilzwald | Gold x1; Dämonenkralle x1 |
| Teufelsring | Zauber wirken am längsten | Schattenreif | Pilzwald | Gold x1; Satanskralle x1 |
| Elfenring | Zauber des Gegners wirken kürzer | Elfenreif | Tida | Gold x1; Elfenträne x1 |
| Uriel-Ring | Zauber des Gegners wirken am kürzesten | Engelsreif | Tida | Gold x1; Engelsträne x1 |
| Kristallring | Miasma-Resistenz | Lichtreif | Selepation | Gold x1; Mini-Kristall x1 |
| Hornbrille | Erhöhte Zauberreichweite | Brillenmacher | Dämonen-Stätte | Gold x1; Glaskugel x2 |
| Binokel | Erhöhte Zauberreichweite | Optiker | Dämonen-Stätte | Gold x1; Glaskugel x2; Chimära-Horn x1 |
| Schal | Regena | Mullbinde | Kilanda-Vulkan | Weiße Seide x1; Mini-Kristall x1; Heilmittel x1 |
| Jadereif | Regena | Muschelseide | Moschets Villa | Jade x1; Gold x2; Rosenblüte x1 |
| Fernbrille | Erhöhte Spezialangriffs-Reichweite | Objektiv | Lynari-Wüste | Bronze x1; Glaskugel x2 |
| Fernrohr | Erhöhte Spezialangriffs-Reichweite | Teleskop | Lynari-Wüste | Glaskugel x2; Chimära-Horn x1 |
| Löwenherz | Starke Spezialangriffe | Löwenseele | Conall Curach | Rubin x1; Zerberus-Zahn x1 |
| Drachenherz | Stärkere Spezialangriffe | Drachenseele | Conall Curach | Rubin x2; Drachenzahn x1; Ork-Schnalle x1 |
| Magierseele | Starke Zauber | Zauberbuch | Rebena Te Ra | Jade x1; Quahls Haar x1 |
| Klerikerseele | Stärkere Zauber | Schamanenbuch | Rebena Te Ra | Jade x2; Hexenstab x1 |
| Elementseele | Stärkste Zauber | Tabu-Buch | Rebena Te Ra | Teufelsspore x1; Schattenkugel x1; Morbol-Samen x1 |
| Massivring | Standfest | Defendor | Tipa | Orichalcum x1; Dunkelquarz x1 |

# Waffen

## Clavats

| Name | Stärke | Spezialattacke | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Leichtschwert | 15 | Spalten | - | - | - |
| Prunkschwert | 18 | Spalten | - | - | - |
| Eisenschwert | 20 | Sturmhieb | Anfängerwaffe | Fluss Belle, Pilzwald | Eisen x1 |
| Marl-Schwert | 22 | Sturmhieb | - | - | - |
| Schutzschwert | 25 | Schlaghieb | Kämpferwaffe | Tipa, Marl, Alfitaria | Eisen x1; Edelstein x1 |
| Runenschwert | 30 | Plasmaball | Meisterwaffe | Tipa, Luda | Mithril x1; Edelstein x1 |
| Defendor | 31 | Schlaghieb | Triumph-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Oger-Zahn x1 |
| Federschwert | 31 | Spalten | Heldenwaffe | Luda, Pilzwald | Bronze x3; Zerberus-Zahn x1 |
| Papas Schwert | 32 | Sturmhieb | - | - | - |
| Bastard-Schwert | 32 | Plasmaball | Brachial-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Sichel x1 |
| Exkalibur | 33 | Plasmaball | Legendärwaffe | Fluss Belle | Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1 |
| Ultima-Schwert | 35 | Sturmhieb | Ultimator | Tipa | Orichalcum x1; Ultimanith x1 |
| Ragnarök | 35 | Dämonenstoß | Schattenwaffe | Rebena Te Ra | Hexenstab x1; Orichalcum x1; Rostschwert x1 |

## Liltys

| Name | Stärke | Spezialattacke | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Prunkspeer | 18 | Tornado | - | - | - |
| Partisane | 20 | Energieball | Anfängerwaffe | Fluss Belle, Pilzwald | Eisen x1 |
| Marl-Speer | 22 | Energieball | - | - | - |
| Sonic-Lanze | 25 | Granitspalter | Kämpferwaffe | Tipa, Alfitaria | Eisen x1; Edelstein x1 |
| Drachenspeer | 30 | Impetus | Meisterwaffe | Tipa, Luda | Mithril x1; Edelstein x1 |
| Highwind | 31 | Granitspalter | Triumph-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Oger-Zahn x1 |
| Titan-Lanze | 31 | Tornado | Heldenwaffe | Luda, Pilzwald | Bronze x3; Zerberus-Zahn x1 |
| Papas Speer | 32 | Energieball | - | - | - |
| Hellebarde | 32 | Energieball | Brachial-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Sichel x1 |
| Dragonerspeer | 33 | Impetus | Heroenwaffe | Lynari-Wüste | Chimära-Horn x1; Orichalcum x1; Drachenzahn x1 |
| Gungnir | 35 | Zerlegen | Legendärwaffe | Fluss Belle | Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1 |
| Ultima-Lanze | 35 | Impetus | Ultimator | Tipa | Orichalcum x1; Ultimanith x1 |
| Longinus | 40 | Gemetzel | Götterwaffe | Kilanda-Vulkan | Drachenzahn x1; Orichalcum x1; Glutauge x1 |

## Yukes

| Name | Stärke | Spezialattacke | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Oger-Hammer | 15 | Power-Bombe | - | - | - |
| Prunkhammer | 18 | Power-Bombe | - | - | - |
| Schlaghammer | 20 | Bolzenbombe | Anfängerwaffe | Fluss Belle | Eisen x1 |
| Marl-Hammer | 22 | Bolzenbombe | - | - | - |
| Runenhammer | 25 | Schockbombe | Kämpferwaffe | Tipa, Marl, Alfitaria | Eisen x1; Edelstein x1 |
| Mithril-Hammer | 30 | Schockbombe | Meisterwaffe | Tipa, Luda | Mithril x1; Edelstein x1 |
| Prisma-Hammer | 31 | Schockbombe | Triumph-Waffe | Luda | Eisen x2; Oger-Zahn x1 |
| Goblin-Hammer | 31 | Power-Bombe | Heldenwaffe | Luda, Pilzwald | Bronze x3; Zerberus-Zahn x1 |
| Papas Hammer | 32 | Bolzenbombe | - | - | - |
| Sonic-Hammer | 32 | Bolzenbombe | Brachial-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Sichel x1 |
| Ultima-Hammer | 35 | Bolzenbombe | Ultimator | Tipa | Orichalcum x1; Ultimanith x1 |
| Zauberhammer | 35 | Zauberbombe | Legendärwaffe | Fluss Belle | Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1 |

## Selkies

| Name | Stärke | Spezialattacke | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Aura-Keule | 15 | Photonball | - | - | - |
| Prunkkeule | 18 | Photonball | - | - | - |
| Schlagkeule | 20 | Keulendresche | Anfängerwaffe | Fluss Belle, Pilzwald | Eisen x1 |
| Marl-Keule | 22 | Keulendresche | - | - | - |
| Doppelkopf | 25 | Dual-Photon | Kämpferwaffe | Tipa, Marl | Eisen x1; Edelstein x1 |
| Falterkeule | 30 | Keulenkick | Meisterwaffe | Tipa, Luda | Mithril x1; Edelstein x1 |
| Prisma-Keule | 31 | Dual-Photon | Triumph-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Oger-Zahn x1 |
| Elementkeule | 31 | Photonball | Heldenwaffe | Luda, Pilzwald | Bronze x3; Zerberus-Zahn x1 |
| Papas Keule | 32 | Keulendresche | - | - | - |
| Schmetterkeule | 32 | Keulendresche | Brachial-Waffe | Luda, Pilzwald | Eisen x2; Sichel x1 |
| Königskeule | 33 | Keulenkick | Legendärwaffe | Fluss Belle | Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1 |
| Ultima-Keule | 35 | Keulendresche | Ultimator | Tipa | Orichalcum x1; Ultimanith x1 |
| Schützenkönig | 35 | Sternenhagel | Mondwaffe | Conall Curach | Windkristall x1; Orichalcum x1; Wüstenzahn x1 |

# Rüstungen

## Brustpanzer

| Name | Abwehr | Effekt | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Reisekluft | 10 | - | - | - | - |
| Bronzerüstung | 13 | - | Bronzepanzer | Pilzwald, Cathuriges-Minen | Bronze x1 |
| Eisenrüstung | 17 | - | Eisenpanzer | Tipa, Marl, Alfitaria | Eisen x1 |
| Mithril-Rüstung | 22 | - | Mithril-Panzer | Tipa, Marl, Alfitaria | Mithril x1 |
| Chrono-Rüstung | 23 | Gemach-Resistenz | Chrono-Panzer | Tida | Mithril x1; Fühler x1 |
| Aon-Rüstung | 23 | Stopp-Resistenz | Aon-Panzer | Conall Curach, Lynari-Wüste | Mithril x1; Krötenfett x1 |
| Sakral-Rüstung | 23 | Gift-Resistenz | Sakral-Panzer | Conall Curach, Lynari-Wüste | Mithril x1; Weihwasser x1 |
| Heiligenrüstung | 23 | Fluch-Resistenz | Heiligenpanzer | Conall Curach, Lynari-Wüste | Mithril x1; Engelsstaub x1 |
| Feuerrüstung | 24 | Feuer-Resistenz | Feuerpanzer | Luda, Kilanda-Vulkan | Eisen x3; Magmastein x2 |
| Eisrüstung | 24 | Eis-Resistenz | Eispanzer | Tida, Veo Lu | Eisen x3; Götterspeise x2 |
| Donnerrüstung | 24 | Blitz-Resistenz | Donnerpanzer | Luda, Cathuriges-Minen | Eisen x3; Donnerkugel x2 |
| Diamantrüstung | 27 | - | Diamantpanzer | Tipa, Kilanda-Vulkan | Rohdiamant x1; Orichalcum x1; Käferpanzer x1 |

## Schilde

| Name | Abwehr | Effekt | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Holzschild | 7 | - | - | - | - |
| Eisenschild | 10 | - | Eisenplatte | Fluss Belle, Goblin-Wall | Eisen x1 |
| Mithril-Schild | 15 | - | Mithril-Platte | Marl, Alfitaria | Mithril x1 |
| Feuerschild | 17 | Feuer-Resistenz | Feuerplatte | Kilanda-Vulkan | Eisen x2; Magmastein x1 |
| Eisschild | 17 | Eis-Resistenz | Eisplatte | Tida, Veo Lu | Eisen x2; Götterspeise x1 |
| Donnerschild | 17 | Blitz-Resistenz | Donnerplatte | Selepation, Conall Curach | Eisen x2; Donnerkugel x1 |
| Heiligenschild | 18 | Fluch-Resistenz | Heiligenplatte | Rebena Te Ra | Mithril x1; Engelsstaub x1 |
| Runenschild | 18 | + Reichweite f. Zauber | Zauberplatte | Conall Curach | Bronze x1; Quahls Haar x1 |
| Diamantschild | 22 | - | Diamantplatte | Conall Curach | Rohdiamant x1; Orichalcum x1 |
| Choco-Schild | 25 | - | Legendärplatte | Moschets Villa | Orichalcum x2; Gelbe Feder x1 |

## Handschuhe

| Name | Abwehr | Effekt | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Handschuh | 5 | - | - | - | - |
| Bronzehandschuh | 8 | - | Bronzefäustlinge | Fluss Belle | Bronze x1 |
| Eisenhandschuh | 12 | - | Eisenfäustlinge | Goblin-Wall, Marl, Alfitaria | Eisen x1 |
| Mithril-Handschuh | 15 | - | Mithril-Fäustlinge | Luda, Marl, Alfitaria | Mithril x1 |
| Feuerhandschuh | 17 | Feuer-Resistenz | Feuerfäustlinge | Kilanda-Vulkan | Eisen x2; Magmastein x1 |
| Eishandschuh | 17 | Eis-Resistenz | Eisfäustlinge | Tida, Veo Lu | Eisen x2; Götterspeise x1 |
| Donnerhandschuh | 17 | Blitz-Resistenz | Donnerfäustlinge | Selepation, Conall Curach | Eisen x2; Donnerkugel x1 |
| Goldhandschuh | 18 | Stein-Resistenz | Goldfäustlinge | Conall Curach, Rebena Te Ra | Gold x1; Mithril x1; Cocka-Haut x1 |
| Diamanthandschuh | 22 | - | Diamantfäustlinge | Conall Curach | Rohdiamant x1; Orichalcum x1 |

## Helme

| Name | Abwehr | Effekt | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Helm | 5 | - | - | - | - |
| Bronzehelm | 8 | - | Bronzehaube | Fluss Belle | Bronze x1 |
| Eisenhelm | 12 | - | Eisenhaube | Goblin-Wall, Marl, Alfitaria | Eisen x1 |
| Mithril-Helm | 15 | - | Mithril-Haube | Luda, Marl, Alfitaria | Mithril x1 |
| Feuerhelm | 17 | Feuer-Resistenz | Feuerhaube | Kilanda-Vulkan | Eisen x2; Magmastein x1 |
| Eishelm | 17 | Eis-Resistenz | Eishaube | Tida, Veo Lu | Eisen x2; Götterspeise x1 |
| Donnerhelm | 17 | Blitz-Resistenz | Donnerhaube | Selepation, Conall Curach | Eisen x2; Donnerkugel x1 |
| Chrono-Helm | 18 | Gemach-Resistenz | Chrono-Haube | Conall Curach | Mithril x1; Fühler x1 |
| Aon-Helm | 18 | Stopp-Resistenz | Aon-Haube | Conall Curach, Rebena Te Ra | Mithril x1; Krötenfett x1 |
| Diamanthelm | 22 | - | Diamanthaube | Conall Curach | Rohdiamant x1; Orichalcum x1 |

## Gürtel

| Name | Abwehr | Effekt | Skizze | Fundort der Skizze | Benötigtes Material |
|---|---|---|---|---|---|
| Gürtel | 5 | - | - | - | - |
| Bronzegürtel | 8 | - | Bronzeriemen | Fluss Belle, Pilzwald | Bronze x1 |
| Eisengürtel | 12 | - | Eisenriemen | Goblin-Wall, Marl, Alfitaria | Eisen x1 |
| Mithril-Gürtel | 15 | - | Mithril-Riemen | Luda, Marl, Alfitaria | Mithril x1 |
| Feuergürtel | 17 | Feuer-Resistenz | Feuerriemen | Kilanda-Vulkan | Eisen x2; Magmastein x1 |
| Eisgürtel | 17 | Eis-Resistenz | Eisriemen | Tida, Veo Lu | Eisen x2; Götterspeise x1 |
| Donnergürtel | 17 | Blitz-Resistenz | Donnerriemen | Selepation, Conall Curach | Eisen x2; Donnerkugel x1 |
| Sakral-Gürtel | 18 | Gift-Resistenz | Sakral-Riemen | Rebena Te Ra | Mithril x1; Weihwasser x1 |
| Flügelgürtel | 18 | + Reichw. Spezialangr. | Orkanriemen | Conall Curach | Mithril x1; Griphon-Feder x2 |
| Diamantgürtel | 22 | - | Diamantriemen | Conall Curach | Rohdiamant x1; Orichalcum x1 |

# Freedom Fighters

Wir begleiten euch mit dieser stichhaltigen Komplettlösung beim Freiheitskampf gegen die sowjetischen Invasoren. Zudem versorgen wir euch mit den nötigen Taktiken, **um mit jeder Situation fertig zu werden.**

**Um diese Lösung anzufertigen, haben wir das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Freiheitskämpfer" durchgespielt. Mit den allgemeinen Tipps seid ihr bestens auf die nervenaufreibenden Gefechte vorbereitet. Besonders schwere Stellen werden in dieser Komplettlösung genau beschrieben.**

## Brooklyn

### Das Polizeirevier

Neben den Cops findet ihr eine Ladung C4-Sprengstoff, den ihr in eurem Rucksack verstaut und zurück in die Kanalisation klettert. Begebt euch jetzt zum Postamt. Schleicht in Richtung Tankstelle. Platziert den Sprengstoff neben dem Tank. Nach der Explosion steigt ihr in den Kanal und eilt zur Polizeistation. Zurück bei den Polizisten könnt ihr nun durch die Unterführung gehen. Wählt dabei die linke Seite und nutzt die Nischen als Deckung. Nach der Unterführung dreht ihr euch nach rechts und folgt der Wand auf der linken Seite der Einfahrt. Duckt euch und nutzt die Autos als Deckung. Am Ende der Mauer findet ihr eine kleine Tür, durch die ihr in das Parkhaus gelangt. Beobachtet zunächst die Laufwege der Gegner und schleicht zu den Polizeiautos. Sammelt die Pumpguns ein und lauert den Wächtern auf. Jetzt wird nur noch geballert: Arbeitet euch in die zweite Etage vor und durchsucht den hinteren Raum. Dort trefft ihr auf die gefangene Isabella. Verlasst diesen Raum durch das Fenster und hisst die Flagge.

### Das Postamt

Folgt den Anweisungen und macht euch mit den Truppenbefehlen vertraut. Vom Container aus könnt ihr die Lage überblicken und euren Leuten präzise Anweisungen geben. Bleibt allerdings geduckt, da ihr sonst von den Russen unter Beschuss genommen werdet. Am linken Ende dieses Hofs geht's zum Liefereingang des Postamts. Nutzt die zahlreichen Kisten und den kleinen Mauervorsprung, um euch durch die Verteidigung zu arbeiten. Achtet auf die Soldaten, die auf dem Dach stehen. Durch das Tor gelangt ihr in das Innere des Gebäudes. Der Rest ist ein Kinderspiel: Arbeitet euch mit eurem Team bis zum Dach vor.

### Das Hotel – C4-Sprengstoff

Rekrutiert ein paar Kämpfer am Startpunkt und geht in Richtung Hauptstraße. Hier toben schwere Kämpfe, weshalb ihr nach rechts in die kleine Gasse abbiegt. Über den Container und die kleine Garage könnt ihr in den Gang eines Wohnhauses vordringen. Das Schnellrestaurant, das für die Russen als Waffenlager dient, liegt direkt gegenüber eurer Stellung. Feuert euch den Weg zur anderen Straßenseite frei und bedient euch des üppigen Waffenangebots. Überseht die vier Pakete C4-Sprengstoff nicht, die auf der Theke liegen. In dem kleinen Garten findet ihr einen Kanaldeckel, wo ihr euren Spielstand speichern könnt. Von dieser Position aus geht ihr nach Norden und schleicht durch die kleine Gasse. Am Ende des Wegs klettert ihr auf den Container und zieht euch an der Mauer nach oben. Befreit die Gefangenen und bringt die beiden zu dem Schnellrestaurant.

### Die Feuerwache – Brückensprengung

Durch die Hintertür schleicht ihr in das Empfangshäuschen und sichert zunächst den Hof des Grundstücks. Klettert auf den großen Container und lasst einen eurer Leute das MG bemannen. Danach kümmert ihr euch um die gegnerische Stellung im Westen. Schleicht nach vorne und macht ein wenig Lärm, um die Feinde zu alarmieren. Sobald die Russen ausschwärmen, zieht ihr euch zurück und lockt die Gegner vor das stationäre MG eures Kollegen. Folgt nun der Straße in Richtung Süden. Sobald ihr

## Allgemeine Tipps:

- Bewegt euch nur in geduckter Haltung fort. Eure Männer tun es euch gleich.
- Zielt auf die Köpfe der Gegner, um mehr Schaden zu verursachen. Ein einziger Kopftreffer aus dem Präzisionsgewehr genügt, um feindliche Soldaten unschädlich zu machen.
- Die Rebellen verhalten sich meist recht schlau und suchen sofort Deckung. Wenn ihr einen Vorstoß wagt, schickt eure Leute immer zu ein paar Kisten oder in eine Nische.
- Bleibt stets zurück und schickt immer euer Team in den Kampf. Notfalls könnt ihr Verletzte wiederbeleben.
- MG-Stellungen und Türme räumt ihr mit Granaten und Molotowcocktails. Oft bleiben die MGs nur für einen kurzen Moment unbemannt, allerdings reicht dieser kurze Augenblick aus, um mit euren Leuten die Verteidigungsstellung zu überrennen.
- Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, sucht ihr nach einem Schleichweg oder versucht, die Gegner in einen Hinterhalt zu locken.
- Sobald ihr eine neue Karte betretet, konzentriert euch zuerst darauf, den Hubschrauberlandeplatz zu zerstören.
- Auf langen Straßen sind oft viele Gegner. Nistet euch in einer Stellung ein, die im Idealfall über ein stationäres MG verfügt. Jetzt gebt ihr ein paar Schüsse auf die Gegner ab, die sofort nach euch suchen. Jetzt braucht ihr nur noch abzuwarten, bis alle Feinde vor die Gewehre eurer Leute gelaufen sind.
- Eine Schlacht innerhalb eines Gebäudes läuft immer gleich ab: Schickt euer Team vor und rückt nach, sobald der Raum gesichert ist. So arbeitet ihr euch mühelos bis zur Flagge vor.
- Gegen besonders schwer gepanzerte Soldaten hilft nur rohe Gewalt. Schickt eure ganze Truppe auf diesen einen Gegner, um ihn so schnell wie möglich unschädlich zu machen.

**HINTERTÜR Schickt eure Leute vor und sichert den Eingang. Achtet auf die Soldaten, die auf dem Dach stehen.**

**MUNITIONSLAGER Im Schnellrestaurant gibt es alle Waffen, die das Herz begehrt. Besonders wichtig ist das C4, das auf dem Tresen liegt.**

**RUINE**
Klettert über die Trümmer in die Häuserruine. Dort holt ihr euch das Präzisionsgewehr und schaltet die Wachposten aus. Kümmert euch um die Leute hinter den MGs.

**BRÜCKE**
Platziert ein C4-Paket an dem brüchigen Pfeiler. Nach der Explosion wird kein weiterer, russischer Versorgungstrupp in das Kampfgebiet vordringen.

**SCHLEICHWEG**
Lauft nach links zwischen die Trümmer. Dort findet ihr einen nahezu unbewachten Schleichweg. So gelangt ihr in den Rücken der Feinde.

**ABWARTEN**
Nutzt diese Stellung zu eurem Vorteil und erledigt die Gegner aus der Distanz. Mit einigen Schüssen könnt ihr weitere Gegner anlocken, die keine Chance gegen eure Leute haben.

die Kurve erreicht, lasst ihr eure Leute in Deckung gehen, sodass sie euch Feuerschutz geben können. Am Scheitelpunkt der Kurve könnt ihr über den Schutthaufen noch oben klettern und das Haus sichern. Hebt das Präzisionsgewehr auf und erledigt alle Feinde, die sich zeigen. Danach lasst ihr eure Truppe vorrücken und erledigt die verbliebenen Soldaten. Nachdem ihr die Gegend gesichert habt, bleibt ihr in Deckung und wartet so lange ab, bis der Kampfhubschrauber zur nächsten Straße fliegt. Jetzt könnt ihr geduckt vorstoßen und von der Brücke aus nach Süden laufen. Betretet das Haus und geht die Treppen nach unten. Haltet euch von den Gleisen auf der rechten Seite fern, da diese noch befahren werden. Lasst eure Leute auf dem herabgestürzten Brückenteil in Stellung gehen und wartet ab, bis alle Feinde beseitigt sind. Danach schleicht ihr euch vor zu dem brüchigen Brückenpfeiler und platziert dort ein C4-Paket. Danach eilt ihr zu der gegenüberliegenden Seite, wo ihr auf das kleine Häuschen klettert und so die andere Seite erreicht. Nehmt euch dabei vor dem Hubschrauber in Acht und nutzt den leeren Wagon als Zufluchtsort. Wenn ihr den Aufstieg geschafft habt, öffnet ihr den Kanaldeckel und begebt euch zum Hafen.

### Der Hafen – Hubschrauberlandeplatz

Sichert sofort den Container und stellt einen Mann an dem MG ab. Der Rest eurer Leute sichert den Weg nach hinten. Nachdem ihr die erste Welle der Russen vernichtet habt, eilt ihr durch die tunnelförmige Ruine direkt gegenüber dem Container. Platziert eure Leute und wartet erneut ab, bis keine Feinde mehr erscheinen. Danach eilt ihr zum Ausgang des Tunnels. Gleich daneben betretet ihr das Treppenhaus, über das ihr das Dach erreicht. Lenkt die Aufmerksamkeit der Gegner auf euch und duckt euch vor den Kugeln. Noch während ihr beschossen werdet, gebt ihr euren Leuten den Befehl, den Eingang des Landeplatzes zu stürmen. Seid vorsichtig, da ein oder zwei Feinde aufs Dach klettern könnten. Lasst eure Leute am Eingang in Stellung gehen und bringt eine Sprengladung an den Treibstofftanks an. Arbeitet euch zum Startpunkt vor und erkundet jetzt das andere Ende dieser Straße.

### Der Hafen – Lagerhäuser

Gleich hinter dem großen Container ist eine MG-Stellung, hinter der ihr euch sofort verschanzt. Einer der Männer bedient das MG. Vor euch liegt ein schwer bewachter Kontrollpunkt. Mit dem Feuerschutz eurer Männer arbeitet ihr euch nach vorne durch und säubert die beiden Stellungen mit Granaten. Befehlt den Angriff jedoch nicht zu früh. Schleicht zuerst um die linke

Hausecke und steigt die Treppen nach oben. Dort hat sich ein Heckenschütze verschanzt, dem ihr erst mal in die Suppe spuckt. Lasst eure Leute in Stellung gehen und lockt die Feinde aus deren Deckung. Betretet danach das Grundstück und geht sofort nach Süden. Direkt neben dem Speicherpunkt klettert ihr auf das kleine Häuschen und erklimmt den Lüftungsschacht. Über das Fenster verschafft ihr euch Zugang zur Lagerhalle. Die Säulen bieten für euch und euer Team die perfekte Deckung. Stellt eure Leute auf und erledigt alle anrückenden Sowjets. Anschließend schleicht ihr über den Steg auf die andere Seite der Halle. Euer Ziel ist ein kleiner Raum, von wo ihr den Hof des Grundstücks überblicken könnt. Macht mit den Scharfschützen kurzen Prozess und schickt eure Leute nach unten. Während eure Leute hinter den Kisten in Deckung gehen, ladet ihr das Präzisionsgewehr durch und gebt euren Männern Feuerschutz. Eilt die Rampe nach oben und betretet das Dach. Dort streicht ihr die Fahne der Invasoren, um diesen Level zu beenden.

### Die Feuerwache

Verlasst den Kanal und schleicht um das Haus. Arbeitet euch Stück für Stück vor. Rennt auf die gegenüberliegende Straßenseite und nutzt die Säulen als Deckung. So kommt ihr ohne größere Verluste direkt zu den feindlichen Stellungen. Nachdem ihr die Wächter dort ausradiert habt, bleibt ihr immer in Deckung, da jede Menge Soldaten auf den Dächern lauern. Lauft um den Container herum und betretet die Feuerwache. Nistet euch in der Garage ein und lockt erneut die Gegner an. Die Räume hier sind sehr eng, weswegen ihr keinerlei Probleme habt, die restlichen Russen zu erledigen.

### Das Hotel

Neben dem Startpunkt klettert ihr auf das kleine Häuschen und dringt in das Haus vor. Dort erledigt ihr den Scharfschützen und nehmt die Sowjets unter Beschuss. Danach arbeitet ihr euch zum Eingang des Hotels vor. Haltet euch nicht zu lange auf der Straße auf, da jede Menge hinterhältige Heckenschützen auf den Dächern warten. Im Hotel selbst haltet ihr eure Truppe zusammen und steigt die Treppe nach oben. Setzt euren Weg nach links fort, damit ihr die Flagge erreicht.

## Manhattan

### Der Lagerbezirk – Brückenzerstörung

Sprengt die Brücke mit dem C4 und folgt dem Kanal nach Osten. Die zweite Brücke jagt ihr ebenfalls in die Luft und lasst dann eure Männer Stellung beziehen. Schleicht euch nun nach vorne und erledigt die feindlichen Stellungen mit

**LAGERHAUS**
Über diesen Lüftungsschacht könnt ihr unbemerkt in das Lagerhaus eindringen. Innen nutzt ihr die Säulen als Deckung und macht alle Russen unschädlich.

**DECKUNG**
Schleicht an dem Zaun entlang, damit ihr nicht von den zahlreichen Gegnern entdeckt werdet. Sobald euch die Russen erspähen, strömen noch mehr Gegner herbei.

**KINO-BESUCH**
Bevor ihr nach unten klettert, tobt ihr euch mit dem Präzisionsgewehr aus. Die explosiven Fässer erleichtern euch die Arbeit.

**PARKPLATZ**
Neben dem Kino hat der Feind seine Zelte aufgeschlagen. Da ihr zahlenmäßig unterlegen seid, schlagt ihr euch zu den Rebellen durch und bemannt das MG auf dem Container.

**STROMMAST** Bevor ihr den schwer bewachten Hof stürmt, nehmt ihr die Russen mit dem Präzisionsgewehr aufs Korn.

**HIGHWAY** An dieser Stelle ist der Zaun zerstört und ihr könnt auf die andere Seite klettern.

ein paar Granaten. Sobald ihr die Chance dazu habt, zieht ihr eure Leute nach und verschanzt euch fürs Erste in dieser Stellung. Jetzt ist Eile geboten, da im Norden regelmäßig Truppen per Helikopter eingeflogen werden. Setzt euch am Nordende der Straße fest und lockt die Gegner an. Brecht durch die gegnerischen Reihen und verschanzt euch zwischen den Kisten. Jetzt arbeitet ihr euch zum Kanaldeckel vor und flüchtet in die Kanalisation.

### Das Kino

Rekrutiert die beiden Rebellen und verschanzt euch hinter der Blockade. Nachdem alle Feinde beseitigt sind, folgt ihr der Mauer nach Osten und zieht euch an der Wand hoch. Schleicht über die Wiese und bleibt immer dicht an der Wand. Den Posten der Russen sprengt ihr mit einigen Granaten und verschanzt euch dann sofort hinter den Mauern. Wenn ihr den Großteil der Feinde bezwungen habt, eilt ihr nach Südwesten und speichert an dem Kanaldeckel. Schleicht durch das Haus und schlagt euch zur Straße durch. Betretet das Treppenhaus auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Auf dem Dach schnappt ihr euch ein Präzisionsgewehr. Unten stehen jede Menge Benzinfässer, mit denen ihr gleich ganze Gegnergruppen ausschalten könnt. Anschließend stürmt ihr den Landeplatz und bringt das C4 am Tank an. Weiter geht's nach Norden in das Parkhaus, wo ihr speichern könnt. Verlasst das Parkhaus durch die Ausfahrt und sichert die andere Straßenseite. Weiter hinten tobt eine Schlacht zwischen den Rebellen und den Besetzern. Auf der linken Seite sitzen wahre Horden an Gegnern. Haltet eure Leute zurück und dezimiert die feindlichen Stellungen. Danach schlagt ihr euch zu den Rebellen durch und bemannt das MG auf dem Container. Nach diesem harten Kampf könnt ihr abspeichern und durch den Hintereingang das Kino betreten. Der Rest ist Formsache.

### Das Kraftwerk

Bevor ihr Leute rekrutiert, klettert ihr über den Laster nach oben. Verschanzt euch in dieser kleinen Gasse und lockt die Feinde in den Hinterhalt. Nach getaner Arbeit lauft ihr zurück zu den Rebellen, um sie zu rekrutieren. Arbeitet euch nun nach Osten vor und folgt der Straße nach Norden. Unter der Brücke müsst ihr sehr vorsichtig sein. Klettert über die Trümmer und überrascht die Russen mit ein paar Granaten. Weiter geht's nach Norden, wo ihr eure Leute bei der anderen Rebellentruppe abstellt. Schleicht nach Osten in die Ruine und klettert in das obere Stockwerk. Dort erledigt ihr den Scharfschützen, holt euch sein Gewehr und beseitigt einige Wachposten. Kehrt anschließend zu euren Leuten zurück und stürmt den Haupteingang. Lauft vorne weg und kümmert euch um den MG-Schützen. Während ihr die Bombe platziert, sichern eure Leute den Rückweg. Danach geht's weiter über die Brücke. Bleibt auf der linken Seite und nutzt die Deckung aus. Auf Höhe des Kraftwerks klettert ihr über die Abgrenzung und schleicht zum Eingang. Stürmt den Vorhof und erledigt schleunigst den Soldat auf dem Container. Danach geht's rüber in den nächsten Hof. Innerhalb des Gebäudes geht ihr wie gehabt vor.

### Der Lagerbezirk

Über die innere Straße kämpft ihr euch bis zur Eisenbahnbrücke vor. Geht mit eurem Team die Treppen nach oben und lasst eure Leute auf der Plattform zurück. Schleicht nach Norden und bringt alle Russen um die Ecke. Dreht den Spieß um und lauft weiter, bis ihr den Vorhof des Lagerhauses seht. Lasst Molotowcocktails auf die nichts ahnen-

**EISENBAHNBRÜCKE** Von dieser Brücke aus könnt ihr Granaten auf die ahnungslosen Gegner hageln lassen.

**GEFANGENENLAGER** Zerstört den Stromgenerator, damit ihr eure Landsleute befreien könnt.

FLUCHT Nehmt diese feindliche Stellung mit dem Raketenwerfer auseinander.

VERSCHANZT Im Haus habt ihr genügend Deckung, um die Wachen auf dem Landeplatz sicher auszuschalten.

den Gegner regnen und zieht euch zu euren Leuten zurück. Jetzt geht's auf in Richtung Gefangenenlager. Verlasst die Brücke über die Treppe und folgt der Straße. Neben dem Kanaldeckel sprengt ihr den Stromgenerator und befreit anschließend die Gefangenen. Sobald Ihr eure Landsmänner in Sicherheit gebracht habt, folgt ihr der Hauptstraße nach Norden und dringt in das Lagerhaus ein. Wieder einmal ein typischer Häuserkampf, in dem ihr haushoch überlegen seid.

## Flottenstützpunkt

### Das Attentat

Schleicht die Treppen hoch und erledigt die drei Soldaten. Anschließend umrundet ihr den Turm und steigt innen die Treppen nach oben. Erledigt den Scharfschützen, nehmt die Munition an euch und schaltet einige Wächter aus. Danach arbeitet ihr euch weiter vor. Die Seitengassen führen euch sicher zum Ziel. Bleibt versteckt und nutzt eure Molotowcocktails, um die Feinde zu erledigen. Falls notwendig, trennt ihr euch von dem Präzisionsgewehr und eignet euch ein Sturmgewehr an. Auf den beiden Beobachtungstürmen sind Scharfschützen, die ihr mit einem Kopfschuss erledigt. Jetzt klettert ihr auf den rechten Turm, hebt das Scharfschützengewehr auf und überprüft mit dem Fernglas die Lage. Auf dem Balkon des markierten Hauses erscheint die Zielperson und telefoniert. Wartet diesen Moment ab und erledigt den Führer der russischen Armee mit einigen präzisen Schüssen. Jetzt ist Eile geboten. Klettert die Leiter nach unten und springt ins Wasser. Haltet euch von dem Hubschrauber fern und schwimmt zu dem Boot, mit dem ihr angekommen seid.

## Rebellenstützpunkt

### Die Flucht

Das Hauptproblem bei der gefährlichen Flucht ist der Munitionsmangel. Spart euch Granaten und Molotowcocktails für die großen Gegneransammlungen auf. Ihr erreicht einen Kanalabschnitt, wo jede Menge Feinde darauf warten, euch das Lebenslicht auszublasen. Säubert die erste Seite des Abschnitts und steigt die Leitern nach oben. In den hinteren Räumen findet ihr einen Raketenwerfer, mit dem ihr die Leute auf der anderen Seite des Wassers unter Beschuss nehmen könnt. Sobald ihr das neue Versteck erreicht, seid ihr den Russen entflohen.

## Manhattan

### Die Highschool

Klettert am Startpunkt auf dem Lüftungsschacht nach oben. In der unteren Etage dieses Hauses trefft ihr vier Freiheitskämpfer, die ihr anheuern könnt. Der Gang führt euch direkt auf den Vorhof des Landeplatzgrundstücks. Schleicht am großen Container vorbei und attackiert die MG-Stellung über die Flanke. Wenn ihr euch beeilt, könnt ihr auch die Soldaten an der zweiten MG-Stellung überwältigen. Geht rechts am Gebäude vorbei und nistet euch Innen ein. Oben späht ihr durchs Fenster und erledigt die restlichen Wachposten. Sprengt den Landeplatz und kehrt auf die Hauptstraße zurück. Auf dem Balkon des gegenüberliegenden Hauses ist ein MG installiert. Bleibt zurück und schaltet die beiden Soldaten mit einigen gezielten Schüssen aus. Seid auf der Hut, da ihr hinter den Panzersperren auf einen Russen trefft, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Bei dieser Gabelung eilt ihr nach links. Schleicht geradeaus und macht die Wachen bei dem Käfig platt. Zieht jetzt sofort eure Leute nach und lasst das Team hinter der MG-Stellung in Deckung gehen. Sprengt den Stromgenerator, den ihr

ATTENTAT Von dieser Position aus habt ihr die beste Schussmöglichkeit auf die Zielperson.

KLASSENZIMMER Klettert aus diesem Fenster, um die Flagge zu erreichen.

LANDUNG Mit dem Raketenwerfer jagt ihr den lästigen Turm in die Luft.

SPRENGSTOFFLAGER Klettert über diesen Container, um die C4-Pakete unbeschadet zu erreichen.

hinter der kleinen Mauer findet. Nachdem ihr die Gefangenen in Sicherheit gebracht habt, geht ihr nach Westen und schleicht an der Mauer entlang zum südlichen Ende der Straße. Durch den Hintereingang betretet ihr die Highschool. In der Eingangshalle biegt ihr nach rechts ab und steigt die Treppe nach oben. Weiter geht's in der Turnhalle. Lasst Molotowcocktails auf die Gegner regnen und stürmt das Basketballfeld. In einem der breiten Gänge findet ihr auf der rechten Seite ein Klassenzimmer. Klettert dort aus dem Fenster und lauft über den Sims zur Flagge.

### Die TV-Station

Rekrutiert die Rebellen und verlasst diesen Ort augenblicklich. Lauft die Treppen nach oben zu der Bahnstation. Neben einer der Kisten findet ihr ein Präzisionsgewehr. Von der Brücke aus habt ihr den perfekten Überblick. Nachdem ihr die Munition aufgebraucht habt, rennt ihr weiter über die Brücke. Das Reklameschild verwendet ihr als Brücke, um auf das angrenzende Gebäude zu gelangen. Dort liegt ein weiteres Präzisionsgewehr, mit dem ihr euch erneut austobt. Auf der Rückseite des Gebäudes ist ein Lüftungsschacht, den auch die Russen nutzen können, um auf das Dach zu gelangen. Stellt hier eure Truppe ab, damit sie euch den Rücken freihält. Nach der Scharfschützenaktion klettert ihr über den Lüftungsschacht nach unten und erkundet die Hauptstraße. Anschließend stürmt ihr den Container und nehmt sofort die MG-Stellung oben ein. Jetzt braucht ihr nur noch abzuwarten, bis alle Russen in den tödlichen Dauerbeschuss des stationären MGs gelaufen sind. Auf halbem Weg biegt ihr in die Gasse ab, wo ihr vier weitere Rebellen rekrutieren könnt. Lasst eure Männer auf dem Hügel vor der TV-Station in Deckung gehen. Der Panzer ist ein harter Brocken und kann am besten mit einem Raketenwerfer erledigt werden. Sprintet nach links und erklimmt den riesigen Container. Schnappt euch die Panzerfaust und jagt den Stahlkoloss in die Luft. Alternativ könnt ihr euch in das Haus auf der linken Seite schleichen. Jetzt ist der Weg zur Sendestation frei und ihr könnt euch in der Eingangshalle verschanzen. Den MG-Soldaten erledigt ihr mit Granaten und Molotowcocktails. Innen müsst ihr euch auf eine Seite durchschlagen, weil ihr das Kreuzfeuer nicht sehr lange überlebt. Arbeitet euch nach oben durch und säubert die Räume auf die übliche Art und Weise. Ganz oben findet ihr das Studio, das ihr durch das Fenster verlasst, um die Flagge zu hissen.

LANDEPLATZ Sprengt diesen Landeplatz, damit die Russen keine weiteren Soldaten einfliegen können.

## Governor's Island

### Die Landung – Flucht in den Untergrund

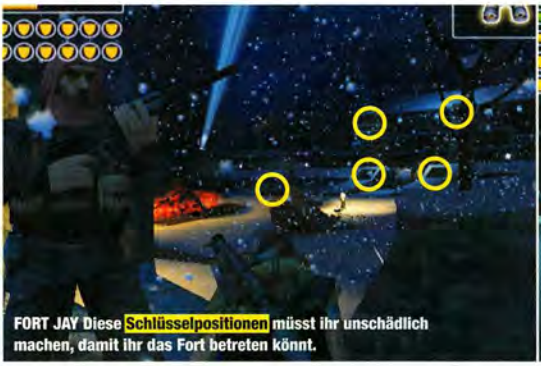
Die beiden Geschütze auf dem Turm sind die größte Bedrohung. Lasst eure Leute bei dem Schiff zurück und schleicht an den einzelnen Wrackteilen vorbei. Auf einer der hinteren Eisschollen findet ihr einen Raketenwerfer, mit dem ihr den Turm auseinander nehmt. Jetzt stürmt ihr vor und klettert die Leiter hoch. Eilt nach links, die kleine Treppe nach oben und öffnet den Kanaldeckel, den ihr neben der Veranda findet. Flüchtet anschließend in den sicheren Untergrund.

### Die Munitionslager

Geht nach Norden und biegt nach rechts ab. Klettert mithilfe des kleinen Schneehaufens auf die Container und springt auf der anderen Seite nach unten. Jetzt könnt ihr euch zum Sprengstofflager schleichen und die C4-Pakete einstecken. Arbeitet euch weiter nach Süden vor und nutzt die Silos als Deckung. Gegenüber liegt ein kleiner Turm. Klettert die Leitern nach oben und erledigt den Scharfschützen. Wartet ab, bis die Soldatin erscheint und eliminiert die Frau. Danach schnappt ihr euch das Präzisionsgewehr und nehmt den gepanzerten MG-Soldaten unter Beschuss. Feuert weiter auf die Soldaten, bis der Hof gesäubert ist. Anschließend verlasst ihr den Turm und betretet die Halle im Osten. Hier warten sieben Gegner auf euch. Nach dem Gemetzel verlasst ihr die Halle durch die Seitentür, erledigt die letzten Wachposten und hisst die Flagge.

### Die Landung

Vom Kanaldeckel aus schleicht ihr nach Osten und räumt das kleine Haus. Verlasst das Haus durch den Ausgang auf der anderen Seite und eilt in Richtung Ventilationsschacht. Heilt den Verwundeten und dringt in den Turm ein. Jetzt verschanzt ihr euch am Eingang und erledigt einige Gegner, bevor ihr die Treppen nach oben steigt und das C4 zündet. Kämpft euch nach Süden durch



FORT JAY Diese Schlüsselpositionen müsst ihr unschädlich machen, damit ihr das Fort betreten könnt.

BEFREIUNG Nachdem ihr Isabella befreit habt, könnt ihr die vier Flaggen hissen.

und lauft die kleine Treppe nach oben zu dem Geschütz. Lasst eure Männer Deckung nehmen und lockt die Sowjets mit ein paar Schüssen an. Klettert auf die Mauer und befehlt eurer Truppe, den kleinen Hof zu sichern. Sobald ihr das Ende dieser Gasse erreicht habt, geht's weiter nach Norden. Hier warten viele Feinde auf euch. Schickt eure Männer in den Kampf und nutzt das Getümmel, um die Treppe auf der linken Seite zu erklimmen. Solange kein Hubschrauber in der Nähe ist, solltet ihr mit der Aktion keine Schwierigkeiten haben. Erledigt die Wachen und hisst die Fahne.

### Die Artillerie

Eilt nach Westen und überrennt die Verteidigung bei den Artilleriegeschützen. Habt ihr den Bereich gesichert, schickt ihr eure Leute zum Kanaldeckel und sprengt die beiden Mörser. Weiter geht's nach Süden durch die enge Gasse. Kämpft euch zum südlichen Kartenrand vor. Die kleine Stellung räuchert ihr mit ein paar Cocktails aus. Greift euch das Scharfschützengewehr und erledigt die MG-Schützen im Westen. Danach rückt ihr weiter vor. Der Landeplatz befindet sich auf dem Dach des markierten Hauses. Vorsicht – dort wacht ein Heckenschütze über die Straße. Erledigt den Kerl und dringt in das Gebäude ein. Sobald ihr den Landeplatz gesprengt habt, folgt ihr der breiten Straße nach Norden. Biegt nach rechts ab und überrumpelt die Wachposten. Danach schickt ihr eure Leute in das Gebäude und wartet ab, bis euer Team die Gegend gesäubert hat. Jetzt müsst ihr nur noch nach oben zu der Fahne, um diesen Bereich zu sichern.

### Die Docks

Schickt eure Leute vor und rückt langsam nach. Zuerst geht's nach Westen, wo ihr über den Lüftungsschacht in die Lagerhalle einsteigt. Verlasst die Halle auf der anderen Seite und dringt nach Süden vor. Folgt weiter der Straße und überrennt die MG-Stellungen. Durch die kleine Gasse im Westen erreicht ihr den Helikopterlandeplatz. Sprengt dort den Treibstofftank. Meidet einen Kampf zwischen den Containern und bleibt in der Nähe des Zauns. Unterwegs säubert ihr den Turm und rückt nach Osten vor. An der Südseite des Containerhofs befindet sich der Eingang des Zielgebäudes. Kämpft euch den Weg nach oben frei. Neben der Fahne schiebt ein schwer gepanzerter Soldat Wache. Schickt auf jeden Fall eure Leute vor, um die Gegend zu sichern.

### Fort Jay

Rüstet euch in der Rebellenbasis mit einem Raketenwerfer aus. Nutzt unbedingt die Schützengräben als Deckung. Jetzt schlagt ihr euch zu der Häuserruine im Norden durch. Während ihr eure Männer vor dem Haus in Deckung gehen lasst, steigt ihr die Treppe nach oben. Platziert einen Rebellen an dem Geschütz und nutzt das Fernglas, um euch mit der Situation vertraut zu machen. Von dieser Position aus könnt ihr mit dem Raketenwerfer die beiden MG-Stellungen auseinander nehmen. Neben dem Eingang sind außerdem noch zwei Schießscharte. In jeder dieser Verteidigungsstellungen steht ein gepanzerter Soldat. Feuert die restlichen Raketen in das rechte Loch und schreckt die restlichen Soldaten auf. Wartet nun ab, bis alle anrückenden Gegner ausgeschaltet wurden, und arbeitet euch dann zum vordersten Schützengraben durch. Während eure Männer die Stellung halten, kümmert ihr euch um die Scharfschützen auf den Türmen. Schleicht euch nun ganz nach rechts außen und geht langsam in Richtung Schießscharte. Mit einigen Granaten und Molotowcocktails gebt ihr dem gepanzerten Soldaten den Rest. Jetzt zieht ihr eure Leute nach und erledigt den zweiten Wächter. Von jetzt an ist es ein Leichtes, das Fort zu erobern. Mit eurer zwölf Mann starken Truppe gibt es nichts, was euch im Weg steht. Befreit Isabella und hisst die vier Flaggen, um den Sieg zu signalisieren.

SIEG Während euer Team die Gegend sichert, hisst ihr die letzten vier Flaggen.

So macht Nintendos
**bunte Raserei**
noch mehr Spaß!

# F-Zero GX

**FUHRPARK** Hier haben Sie alle Renner im Überblick.

Wie das Original vor fast 15 Jahren ist das 128-Bit-*F-Zero* eine harte Nuss. Damit es euch gelingt, diese dennoch zu knacken, versorgen wir euch mit Tipps zu Fahrzeugen, Fahrtechniken und dem Story-Modus.

### Die Qual der Fahrzeugwahl

Die Wahl des richtigen Renners spielt eine große Rolle: Hierfür müsst ihr auf das Gewicht, die Widerstandsfähigkeit der Karosserie, die Bodenhaftung und die Stärke des Turbos achten.

### Für welchen Gleiter soll ich mich entscheiden?

Zu Beginn des GP-Modus habt ihr nur eine kleine Auswahl. Entscheidet euch für das Fahrzeug mit den ausgeglichens-

ten Werten. Im späteren Spielverlauf – wenn ihr euren eigenen Fahrstil entwickelt habt – könnt ihr euch Gleiter zulegen, die euren Vorlieben entsprechen. Anfänger sollten auf jeden Fall zuerst mit dem Blue Falcon loslegen. Ein weiterer Geheimtipp ist der Deep-Claw-Gleiter. Dieser ist nicht nur günstig, sondern hat auch gute und ausgeglichene Statuswerte.

**Welches Fahrzeug für welchen Streckentyp?**

In Bezug auf das Gewicht eures Boliden gilt im Allgemeinen: Je kurviger und enger die Strecke, desto leichter sollte euer Fahrzeug sein. Auf Strecken mit weiten Kurven und langen Geraden könnt ihr beruhigt zu einem schweren Gefährt greifen.

**Beschleunigung oder Höchstgeschwindigkeit?**

Vor jedem Rennen könnt ihr euren Gleiter abstimmen. Hier müsst ihr zwischen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit abwägen. Wenn ihr den einen Wert erhöht, sinkt automatisch der andere. Dreht zuerst eine Runde auf der Strecke und seht euch die Streckenvorschau an, um einen ersten Eindruck über die Streckenbeschaffenheit zu erhalten. Bei engen Strecken mit vielen Kurven entscheidet ihr euch für eine bessere Beschleunigung – auf schnellen Strecken mit wenigen oder weiten Kurven wählt ihr eine Einstellung zugunsten der Endgeschwindigkeit. Anfänger sollten auf jeden Fall zuerst den Schwerpunkt auf Beschleunigung legen, da ein Gleiter nach einem Crash so schneller wieder auf Touren kommt.

## Aber bitte mit viel Stil!

Leider genügt es nicht, sich in einen Spitzengleiter zu setzen und immer Bleifuß zu fahren. Um Rennen zu gewinnen, müsst ihr auch fahrerisch versiert sein und die wichtigsten Manöver im Schlaf beherrschen.

**Lenktechniken**

Abgesehen vom normalen Lenken per Stick, das ihr in weiten Kurven anwendet, gibt es noch drei weitere Methoden, wie ihr eure Renner durch Kurven manövrieren könnt. Betätigt beim normalen Lenken die R- und L- Schultertasten, um durch die Kurven zu sliden. Diese Technik ist auf schnellen Strecken wichtig. Bei schweren Fahrzeugen mit einer guten Beschleunigung erweist sich das Sliden als sehr effektiv. Haltet beide Schultertasten gedrückt, um zu driften. Der Vorteil ist, dass ihr nur geringfügig langsamer werdet. Übt diese Kurventechnik – in den späteren Levels müsst ihr darauf zurückgreifen. Zuletzt ist der Wirbel-Turn zu nennen, den ihr mit der Z-Taste auslöst. Dieser eignet sich hervorragend für sehr enge Kurven oder Kehren. Darüber hinaus könnt ihr euch mit dem Wirbel-Turn (Wirbelattacke) lästige Gegner vom Hals halten. Er hilft besonders, wenn ihr in Kurven an Gegneransammlungen vorbeiziehen wollt.

**Der Umgang mit dem Gegner**

Euch stehen zwei Attacken zur Auswahl: die Kreisattacke mit dem X-Button und die Wirbelattacke, die ihr mit dem Z-Button auslöst. Während ihr euch mit dem normalen Kreisangriff immer nur einzelne Gegner vorknöpft, dient die Wirbelattacke dazu, sich etwas Luft zu verschaffen, wenn man von Gegnern umzingelt ist. Rammt eure Gegner von der Seite und drückt mit dem Stick in die Richtung, in der sich eure Opfer aufhalten. Versucht, so viele Kontrahenten wie möglich zu eliminieren. Einerseits kommen euch diese in der Meisterschaft nicht mehr in die Quere, andererseits werdet ihr sogar dafür belohnt: Für fünf ausgeschaltete Gegner in einem Rennen gibt's ein Extra-Leben!

## Perspektive, Felder, Turbo, Starts und Springen

Wie ihr besser startet, euren Turbo clever einsetzt, oder warum ihr weite Sprünge sein lassen solltet, erfahrt ihr im Folgenden.

**Perspektive**

Zoomt von eurem Flitzer weg. So habt ihr eine bessere Übersicht, wenn ihr von Kontrahenten umringt werdet. Außerdem habt ihr so eine bessere Weitsicht und wisst früher, was als Nächstes auf euch zukommt.

**Beschleunigungs- und Energie-Felder**

Wägt immer ab, ob ihr euch bei einer Abzweigung für den Weg mit dem Energiefeld oder den Weg mit den Beschleunigungs-Feldern entscheidet. Macht diese Entscheidung von eurer Energieanzeige abhängig. Solange ihr keinen Turbo benutzen könnt (also in der ersten Runde) und nicht in die Streckenbegrenzung gekracht seid, entscheidet ihr euch besser für die Beschleunigungs-Felder.

**Sprünge**

Versucht, eure Geschwindigkeit zu maximieren. Hierzu gehört, dass ihr den Stick während Sprüngen nach vorne drückt. So landet euer Gleiter schneller und verliert in der Flugphase weniger Geschwindigkeit. Bei Sprüngen aus großer Höhe müsst ihr aufpassen, die Nase des Gleiters beim Landen nicht zu sehr nach unten zu drücken. Ansonsten verliert ihr ebenfalls an Geschwindigkeit.

**Turbo**

Benutzt euren Turbo nicht blind. Überprüft zuerst, ob ihr es euch von eurer Energieanzeige her erlauben könnt. Außerdem ist es weniger ratsam, den Turbo kurz vor einer Kurve zu zünden. Benutzt ihn stattdessen hauptsächlich auf Geraden oder um nach einem Unfall oder nach Kurven zu beschleunigen.

## Der Story-Modus

**Kapitel 1: Training**

**Anforderung: Sammelt alle Kapseln innerhalb von drei Runden und innerhalb des Zeitlimits ein.**

Diese Anforderung könnt ihr im ersten Anlauf schaffen. Achtet darauf, in der ersten Runde über sämtliche Beschleunigungsstreifen zu fahren. Ab der zweiten Runde benutzt ihr euren Turbo, wenn ihr einen Beschleunigungsstreifen verpasst. Entscheidet euch für eine Seite, auf der ihr sämtliche Kapseln einsammelt. So

könnt ihr euch in der folgenden Runde auf die andere Seite konzentrieren und müsst nicht ständig von einem Streckenrand zum anderen hetzen. Auf der Schwierigkeitsstufe Normal habt ihr 80 Sekunden Zeit, um 25 Kapseln einzusammeln. Auf Hard hingegen stehen euch für 30 Kapseln nur 60 Sekunden zur Verfügung. Im Normal-Modus könnt ihr sogar probieren, mit eurem Fahrzeug zu wenden, um Kapseln zu sammeln, an denen ihr zuvor vorbeigerast seid.

### Kapitel 2: Duell mit Goroh

**Anforderung: Gewinnt das Rennen durch die Schlucht gegen Goroh.**
Erschwert wird dieses Duell durch herabfallende Felsbrocken, die euch den Weg versperren. Haltet euch deshalb immer am Streckenrand auf. Kreuzt die Strecke nur, wenn ihr die Ideallinie beibehalten wollt. Meistens könnt ihr ganz am linken Streckenrand entlangflitzen, da hier bei fast allen Blöcken eine Nische ist. Vorsichtig müsst ihr nur sein, wenn die Blöcke zurückrollen. Eure Energie-Leiste könnt ihr hier leider nicht aufladen, weswegen ihr euch die Energie gut einteilen müsst. Das Wichtigste in diesem Kapitel ist, den Gegner vorausfahren zu lassen – wenn ihr vor ihm seid, benutzt er so lange seinen Turbo, bis er wieder an der Spitze ist. Fahrt also das gesamte Rennen nur hinterher und verballert kurz vor dem Ziel eure gesamten Turbo-Vorräte. Benutzt am Anfang und während des Rennens nur dann den Turbo, wenn euer Gegner zu viel Vorsprung herausfährt. Stellt euren Gleiter auf Höchstgeschwindigkeit ein – die Strecke ist lang und kurvenarm.

### Kapitel 3: Rennen in Mute-City

**Anforderung: Gewinnt das Rennen.**
Stellt euer Vehikel auf Höchstgeschwindigkeit ein. Fahrt zuerst ein paar Runden, in denen ihr euch die Strecke anschaut. Achtet darauf, wo ihr springen könnt und wo die Gefahrenstellen sind, an denen ihr von der Strecke fliegen könnt. Drückt während jedes Sprungs leicht den Stick nach vorne. So fliegt ihr nicht zu weit und verliert weniger Geschwindigkeit. Richtet während des Sprungs euer Fahrzeug so aus, dass ihr in Fahrtrichtung landet. Besonders schwer ist der letzte Streckenabschnitt: Lernt hier jede Rampe und die Lage der Reparaturstreifen auswendig. Außerdem ist gutes Timing beim Einsatz des Turbos gefragt. Wenn ihr die Aufgabe auf Hard erledigen wollt, müsst ihr jeden Sprung erwischen und lernen, die letzten Kurven mit Turbo zu durchfahren.

### Kapitel 4: Blutketten-Herausforderung

**Anforderung: Zerstört alle Fahrzeuge und gewinnt das Rennen.**
Vor dem Rennen stellt ihr euer Vehikel voll auf Endgeschwindigkeit ein. Beschleunigung spielt auf dieser Strecke keine Rolle. Wenn ihr euch zu eurem Rivalen vorarbeitet, solltet ihr bei der Gelegenheit sämtliche Gegner zwischen euch und dem Rivalen ausschalten. So könnt ihr euch in Ruhe um Michael Chain kümmern, ohne von anderen Wettstreitern belästigt zu werden. Alternativ könnt ihr auch nach dem Start Turbos zünden und etwas Vorsprung herausfahren. In jedem Fall solltet ihr die Wirbelattacke anwenden, da diese stärker als die Kreisattacke ist. Das Check-Symbol, das euch zeigt, wo eure Gegner euch überholen wollen, ist sehr nützlich: Mit einer Wirbelattacke im richtigen Moment erledigt ihr die lästigen Plagegeister, die euch an den Fersen kleben.

### Kapitel 5: Rettet Jody

**Anforderung: Entkommt aus dem Gebäude, bevor die Zeit abläuft.**
Ihr rast durch eine Röhre, in der sich ständig Tore schließen oder andere Hindernisse vor euch auftauchen. Wir haben die Abfolge der Tore, Hindernisse und Kapseln für euch aufgelistet. Lasst sie euch von einem Freund oder einer Freundin vorlesen, während ihr durch den Tunnel flitzt. So wisst ihr immer, was euch als Nächstes erwartet und wohin ihr ausweichen müsst. Startet mit einem Turbo. „Schnell", „mittel" oder „langsam" bezieht sich darauf, wie schnell sich die Tore schließen. Lenkt in dieser Aufgabe viel

mit R und L, da ihr so besser durch die Nischen kommt.

1. Tor, langsam, vertikal
2. Tor, langsam, vertikal
3. Tor, mittel, vertikal
4. Kapsel
5. Tor, schnell, vertikal
6. Tor, schnell, horizontal
7. Kapsel
8. Tor, schnell, horizontal
9. Säule, vertikal
10. Kapsel
11. Zwei Säulen, vertikal
12. Tor, schnell, vertikal
13. Kapsel
14. Säule, horizontal
15. Tor, schnell, diagonal
16. Kapsel
17. Tor, schnell, diagonal
18. Drei Säulen, vertikal
19. Zwei Tore, schnell, vertikal
20. X-Tor (durch eine der Ecken fahren)
21. Kapsel
22. Zwei Tore, schnell, horizontal
23. Kapsel
24. Drei Tore, schnell, vertikal
25. Drei Tore, schnell, horizontal
26. Vier Beschleunigungs-Streifen
27. Rampe
28. Letztes Tor (kein Turbo)

### Kapitel 6: Black Shadows Falle

**Anforderung: Lasst euren Gleiter nicht unter eine bestimmte Geschwindigkeit kommen.**

Bei dieser Aufgabe geht's zu wie im Actionfilm *Speed*. Falls ihr eine bestimmte Geschwindigkeit unterschreitet, geht euer Gleiter mitsamt Inhalt in die Luft. Entscheidet euch für eine Fahrzeugeinstellung zugunsten der Beschleunigung. Benutzt euren Turbo nur, wenn ihr euch sicher seid, nicht in eine Streckenbegrenzung zu rasen, oder wenn ihr der Minimalgeschwindigkeit bedenklich nahe kommt. Im Gegensatz zu den großen Fahrzeugen müsst ihr auf die kleinen aufpassen, da diese nicht die Spur halten und ständig euren Weg kreuzen. Durch die engen Kurven kommt ihr am besten, wenn ihr vom Gas geht und die L- beziehungsweise R-Taste drückt. Im letzten Streckenabschnitt kommt euer Turbo zur Anwendung – die Kurven hier durchfahrt ihr mithilfe der R- und L-Tasten. Wenn ihr diese Aufgabe in den schwereren Spielmodi lösen wollt, gebt ihr euren Flitzern etwas mehr Geschwindigkeit auf Kosten der Beschleunigung.

### Kapitel 7: Der F-Zero-Grand-Prix

**Anforderung: Gewinnt das Rennen!**

Dieser Wettkampf wird euch einiges an Nerven kosten. Ihr tretet gegen die besten Fahrer des Universums an. Stellt euer Fahrzeug mehr auf Geschwindigkeit als auf Beschleunigung ein, aber vernachlässigt die Beschleunigung nicht zu sehr. Während des Rennens macht ihr einen Bogen um Minen und Lava, um keinen Schaden zu erleiden und keine Geschwindigkeit einzubüßen. In der ersten Runde nehmt ihr den Sprung mit leicht nach vorne gedrücktem Stick. In den folgenden Runden zündet ihr vor dem Absprung einen Turbo und drückt den Stick wiederum nach vorne. So fliegt ihr über das gesamte Lavafeld – und das auch noch mit einer hohen Geschwindigkeit. Die nächste Kurve nehmt ihr driftend, bevor ihr an der engen Geraden euren Turbo einsetzt. Danach hilft euch der Z-Button durch die nächste enge Kurve. Rast über den Beschleunigungsstreifen und fahrt über das Energiefeld. Benutzt euren Turbo, sobald dieser aufgeladen ist. Um die Aufgabe im Hard-Modus zu knacken, stellt ihr den Renner auf maximale Geschwindigkeit und nehmt die meisten engen Kurven mit einem Wirbel-Turn.

### Kapitel 8: Der Meistergürtel

**Anforderung: Gewinnt das Duell gegen Deathborn.**

Stellt euren Gleiter ausgewogen ein. Das heißt, wählt genau die Mitte bei den Geschwindigkeit-Beschleunigungs-Einstellungen. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad verändert ihr die Einstellungen zugunsten der Geschwindigkeit. Versucht in den ersten Rennen nicht, mit Deathborn mitzuhalten. Prägt euch stattdessen die Lage der zahlreichen Beschleunigungs-Felder, Minen und Lava-Felder ein. Die Minen fügen eurem Gleiter zwar Schaden zu, aber beschleunigen ihn auch leicht. Nutzt diesen Effekt in der ersten Runde, solange ihr noch keinen Turbo zur Verfügung habt. Fahrt über die Energiestreifen, um mit voller Energie in die zweite Runde starten zu können. Die meisten Kurven könnt ihr slidend nehmen, nur in wenigen Fällen müsst ihr den Wirbel-Turn ausführen. Lasst euren Gegner, wie im ersten Duell des Story-Modus, das gesamte Rennen über vorausfahren. Zündet regelmäßig Turbos, um zum Beispiel aus Kurven heraus zu beschleunigen oder schneller durch die schädliche Lava zu kommen. Vernascht Deathborn erst kurz vor dem Ziel. Legt euch während des Rennens besser nicht mit ihm an – gegen sein schwer gepanzertes Vehikel habt ihr sowieso keine Chance.

### Kapitel 9: Das Finale

**Anforderung: Gewinnt das Rennen gegen den Ghost-Driver.**

Für die letzte Herausforderung in *F-Zero GX* müsst ihr die Strecke in- und auswendig kennen, um auch nur annähernd mit eurem Kontrahenten mithalten zu können. Dreht einige Eingewöhnungsrunden und prägt euch wie gewohnt die Beschaffenheit und die Besonderheiten der Strecke ein. Achtet dabei sehr auf die Kurven, da diese ungesichert sind und ihr so ganz schnell über den Rand hinausschießt. Euren Renner stellt ihr fast komplett auf Beschleunigung ein. Haltet euch beim Einsatz des Turbos zurück – lediglich auf der Startgeraden könnt ihr so richtig Gas geben. Die meisten Kurven durchfahrt ihr driftend, also indem ihr R und L gleichzeitig drückt. Bedenkt, dass es sich bei eurem Gegner um einen Geister-Fahrer handelt, den ihr mit eurem Gleiter nicht berühren oder rammen könnt.

**HORROR-KURVE** Ohne Wirbel-Attacke kommt ihr hier nicht unbeschadet durch.

**HEISSES HECK** Dank des Energiefelds hinter der nächsten Kurve könnt ihr hier sorglos durch die Lava ballern.

# James Bond 007 Alles oder nichts

## Wir haben die schwierigsten und spannendsten **Bond-Augenblicke** für euch zusammengefasst.

Das neue Spiel um 007 haben wir auf allen Schwierigkeitsgraden gespielt, um jeden Bond-Moment zu finden. Mit unseren Taktiken besiegt ihr die Endgegner problemlos. Die Namen der einzelnen Mission beziehen sich auf die US-Version des Spiels.

### Allgemeine Tipps:

- Versucht in Kämpfen auf den Kopf des Gegners zu zielen, da einige Gegner kugelsichere Kleidung tragen. Ein einziger Kopftreffer aus jeder beliebigen Waffe legt jeden Gegner lahm.
- Sucht euch eine Deckung, bevor ihr euch auf ein Feuergefecht einlasst.
- Feinde, die sich verschanzen, blicken in regelmäßigen Abständen in eure Richtung. Merkt euch, an welcher Stelle der Kopf sichtbar wird, und platziert dort das Fadenkreuz. Jetzt müsst ihr nur noch abwarten, bis der Gegner erneut nach dem Rechten sieht.
- Erkundet die Gegend mit euren Spinnen und beseitigt die Soldaten per Explosion oder Betäubungspfeil.
- In fast jedem Fahrzeugabschnitt gibt es Abkürzungen. Haltet nach Feldwegen und Pfaden Ausschau.

### Extras und Cheats

Extras erhaltet ihr, wenn ihr nach Missionen mit Gold belohnt werdet. Ihr bekommt erst Zugriff auf die Gallery, wenn ihr alle Missionen mindestens mit Gold abgeschlossen habt. Für die Cheats müsst ihr die Missionen in Platinum durchspielen. Diese können erst benutzt werden, wenn ihr sie tatsächlich erspielt habt. Erledigt die Gegner schnell und präzise. Je genauer ihr schießt und je weniger Kugeln ihr benötigt, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Es bringt euch gar nichts, wenn ihr ein volles MG-Magazin auf einen Panzer abfeuert. Versucht, die Gegner mit den Fäusten zu besiegen, da ihr sie auf

**KOPFSCHUSS** Geht in Deckung und wartet, bis der Gegner seinen Kopf zeigt.

ZUGFAHRT Legt die Kerle der Reihe nach per Schleichangriff lahm. Den dritten Wächter erledigt ihr mit der schallgedämpften Pistole.

SAND STORM Zerstört die Brücke, auf der die Jeeps entlangfahren.

diese Weise ausschaltet, aber kaum Munition verbraucht. Dadurch könnt ihr bei der Abschlusswertung oft über 100 Prozent Waffen-Effektivität erreichen. Des Weiteren wirken sich die benötigte Zeit, die Bond-Momente und der Schwierigkeitsgrad auf die Punktezahl aus.

## Walkthrough

### Ground Zero

Nachdem ihr den Koffer aufgehoben habt, wird eine der Türen entriegelt und ihr habt Zugang zu dem Balkon. Betretet das Treppenhaus und haltet vor der Ecke an. Eilt wieder nach draußen und benutzt das Seil, um auf den Balkon zu gelangen. Jetzt überrumpelt ihr den schwer bewaffneten Soldaten und kümmert euch um den Harrier.

## Ägypten

### A Long Way Down

Nach der Zwischensequenz seilt ihr euch ab und lauft nach links. Am Ende der Röhre findet ihr einen Hebel, mit dem ihr Dampf ablassen könnt. Wartet so lange, bis genügend Feinde auf dem Gitter stehen, um möglichst viele Gegner zu paralysieren. Mit dieser Taktik könnt ihr die gegnerischen Soldaten gezielt lahm legen und spart jede Menge Munition.

### Train Chase

- Haltet euch immer links und fahrt durch den Steinbogen die Rampe nach oben. Am Ende der Straße fliegt der Hubschrauber, den ihr zerstören müsst.
- Fahrt direkt in den Tempel und überwindet die Säulen per Sprungschanze.
- Auf der Hauptstraße gelangt ihr dann nach oben zu den Gleisen, indem ihr an der Statue nach oben springt.

### An Old Friend

- In dieser Mission müsst ihr schleichen, wenn ihr den Abschnitt im Bond-Stil meistern wollt. Vermeidet es, im ersten Wagen Alarm auszulösen.
- Die drei folgenden Waggons müsst ihr ungesehen überwinden.

### An Old Friend – Endgegner

Geht dem Beißer aus dem Weg und wartet ab, bis er die Träger herausreißt. Weicht den Angriffen mit einer Hechtrolle aus. Macht euch den Strom zunutze, um euren zähen Gegner zu bezwingen. Stellt euch vor eine der zerstörten Säulen und wartet darauf, dass der Beißer auf euch zustürmt. Wenn ihr eine Rolle zur Seite macht, läuft euer Feind direkt in den Strom. Alternativ bearbeitet ihr den Beißer mit ein paar Faustschlägen, sodass er ins Taumeln gerät. Mit dieser Taktik könnt ihr den Riesen ebenfalls besiegen.

### Sand Storm

- Folgt immer dem Fluss und zerstört alle drei Boote. Ob Ihr Bomben oder Raketen einsetzt, ist bei diesem Bond-Moment egal.
- Jagt die Brücke in die Luft, auf der die beiden Jeeps stehen.
- Sobald ihr den General verfolgt, müsst ihr den Flammenstößen ausweichen, um den nächsten Bond-Moment auszulösen. Am Ende der Mission nehmt ihr die drei Schildgeneratoren unter Beschuss und demoliert anschließend die Plattform.

## Südamerika

### Serena St. Germaine

- Nachdem ihr im Versteck von 003 wart, fahrt ihr über die unbewachte Straße ins Dorf. Dort biegt ihr zweimal links ab, fahrt an der Grünfläche vorbei

VERTIGO Ballert auf die Fässer, um die Antenne in die Luft zu jagen.

KLIPPE Feuert auf das Dynamit, das neben dem Feind steht.

und in die nächste Straße auf der rechten Seite. In der markierten kleinen Nische stellt ihr das Fahrzeug ab und aktiviert eines der RC-Gefährte. Steuert das kleine Auto auf die andere Straßenseite und fahrt die Treppe nach oben. Durch den Lüftungsschacht erreicht ihr den Lagerraum des Geschäfts. Bearbeitet die Feuerwerkskörper mit dem Laser.
- Sobald ihr zu der zweiten Jeep-Straßensperre kommt, springt ihr nach links in die Seitengasse.

### Vertigo
- Schleicht durch die erste Etage.
- Sobald ihr den Raketensoldaten ausgeschaltet habt, geht's nach unten weiter. Am Ende des Gangs findet ihr einen Raketenwerfer.
- Klettert wieder nach oben und geht in die Nische auf der rechten Seite. Die unterste Holzlatte könnt ihr mit einem Schuss entfernen und eine Spinne hineinschicken, die euch die Tür öffnet.
- Sobald ihr das fehlende Teil bekommen und eingesetzt habt, zerstört ihr die Fässer unterhalb der Antenne.

### The Ruined Tower
- Erledigt alle Wachen innerhalb des ersten Raums, ohne bemerkt zu werden.
- Von der Halle aus geht ihr nach rechts, wo ihr mit dem Seil an der Wand nach oben klettert. Dort oben findet ihr einen Gegner und ein Präzisionsgewehr.
- Benutzt eine der Spinnen, um in die Stellung des Raketenwächters zu gelangen.

### Death of an Agent
- Schickt eine Spinne durch den engen Tunnel, um die Feinde zu erledigen.
- In den Katakomben liegt ein Raketenwerfer.
- Für einen weiteren Bond-Moment jagt ihr drei Gegner mit einem Propangasbehälter in die Luft.
- Bond-Moment 4 löst ihr aus, indem ihr einen Gegner per Gasbehälter von der Klippe katapultiert.
- Feuert auf das Dynamit, während ihr von der Klippe fallt, um einen weiteren Gegner nach unten zu werfen.

### A Show of Force
- Zerstört den ersten Jeep, um das Tor in die Luft zu sprengen.
- Sobald ihr in die Seitengasse fahrt, ballert ihr auf die Fässer und erledigt so die beiden Soldaten.
- Nach der Zwischensequenz jagt ihr die Tankstelle in die Luft.
- Wenn ihr mit dem Motorrad unterwegs seid, behaltet die rechte Straßenseite im Auge. Zwischen einigen Bäumen findet ihr eine Abkürzung.
- Die letzte Blockade überwindet ihr mit einem Sprung über den Laster.

**KISS KISS CLUB**
**Legt diesen Hebel um, damit die Gegner von den Lampen erschlagen werden.**

## New Orleans

### Mardi Gras Mayhem
- Nach dem Telefongespräch verlasst ihr den Park und fahrt nach rechts. Folgt dem Verlauf der Straße, bis ihr eine Grünfläche erreicht. Bleibt auf der rechten Seite, damit ihr die Abkürzung nicht verpasst.
- Fahrt den Vanquish in den Transporter.
- Sobald ihr den Sportwagen wiederhabt, fahrt ihr durch die Betonröhre und springt in das angrenzende Gebäude.
- Die Limousine stoppt ihr mit Säure.

### Kiss Kiss Club
- Im ersten Raum gebt ihr der Frau eine Massage.
- Bei dem Kampf an der Tanzfläche lauft ihr nach links und betätigt den Hebel, damit die Scheinwerfer auf die Gangster fallen.
- Anschließend erledigt ihr die Gegner auf dem oberen Stockwerk. Wenn einer der Gegner über das Geländer nach unten stürzt, wird der dritte Bond-Moment ausgelöst.

### Death's Door
- Besiegt den Scharfschützen auf dem Turm mit euren Fäusten.
- Zerstört den Sicherungskasten mit dem Präzisionsgewehr.
- Haltet die Wächter davon ab, das Eisentor zu öffnen.

### Death's Door – Endgegner
Achtet während des Kampfes auf Mya. Euer Gegner versucht, die Maschine erneut anzuschalten, sobald er einen ruhigen Moment hat. Um zwei weitere Bond-Momente auszulösen, schwächt ihr euren Gegner, indem ihr die Gasrohre und Fässer zur Explosion bringt.

### Battle in the Big Easy
- Lasst eine Rauchwolke aus den Auspuffrohren ab, um einen eurer Verfolger abzuschütteln.
- Wenn ihr nur ein RC-Fahrzeug benötigt, um die Anlage zu sabotieren, wird ein weiterer Bond-Moment ausgelöst.
- Danach bringt ihr Mya in Rekordzeit zu ihrem Appartement.

### Faded Splendor
- Begebt euch auf den Dachboden, ohne Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen.
- Klettert nach oben zur Scharfschützenstellung und schleicht nach rechts. Schickt eine Spinne unter den Holzlatten hindurch und öffnet den Geheimraum.
- Im großen Saal ballert ihr auf den Kronleuchter und legt damit verschanzte Feinde lahm.

**VERFOLGUNGSJAGD**
**Mit einer Rakete sprengt ihr die Hütte in die Luft.**

BEISSER Wenn die Kiste glüht, macht ihr euch mit einer Hechtrolle aus dem Staub.

HARRIER Schießt auf die Raketen und die Bombe des Flugzeugs.

**The Machinery of Evil**
- Auf der unteren Ebene feuert ihr auf das Rohr, um die beiden Gegner auszuschalten.
- Unter dem Kontrollraum findet ihr zwei rote Rohre, die an der Wand enden. Dazwischen liegt ein Raketenwerfer.
- Zerstört die vierte Kammer mit einer Q-Spinne.

**The Pontchatrain Bridge**
- Fahrt nach rechts ins Wasser und springt über das Tor, ohne es dabei zu berühren.
- Bei der nächsten Abzweigung fahrt ihr nach rechts und zerstört die Hütte mit Raketen. Nachdem ihr die ersten vier Motorräder abgehängt habt, wechselt ihr auf die linke Spur. Nach einiger Zeit seht ihr eine Sprungschanze, über die ihr auf die Gegenfahrbahn gelangt. Fahrt bei der zweiten Möglichkeit wieder auf die richtige Fahrbahn.
- Nach der kurzen Zwischensequenz rast ihr auf den Tanklaster zu und führt das Spezialmanöver aus.

## Südamerika

**A Simple Exchange**
- Geht in der Lobby zu dem Durchgang auf der linken Seite. In dem hinteren Abschnitt öffnet ihr den Geheimgang hinter dem Schnapsschrank. Deaktiviert zudem die Lasersensoren, deren Kontrollmechanismus ihr im selben Raum findet.
- Legt die Überwachungskamera mit den EMP-Granaten lahm.

**Red Line**
- Nach der ersten Kurve, in der die Fässer stehen, folgt ein kleiner Sprung auf der rechten Seite. Achtet auf den Baum. Gleich danach wechselt ihr auf die linke Seite und fahrt zwischen der Wand und dem Felsen vorbei.
- Kurz vor der Zielgeraden kürzt ihr ein weiteres Mal ab. Somit holt ihr wertvolle Sekunden raus.

**Ambushed**
- Kämpft euch zu dem Zimmer vor, in dem ihr den Rennfahrer gefunden habt. Geht auf den Balkon und schaltet euren Bond-Sinn ein. Zerstört das markierte Kontrollgerät.
- Werft einen eurer Gegner über das Geländer in der oberen Etage.

**The High Road**
- Nutzt die Treppen des Feuerwerkladens, um über die Blockade zu springen.
- Steigt die Treppen des Hotels hinauf, um über die Blockade zu springen.
- Sobald ihr durch die Brücke stürzt, führt ihr das Motorradspezialmanöver aus.

**Diavolo's Plan**
- Erledigt die Gegner auf der anderen Plattform mithilfe eines Propantanks.
- Im Kontrollraum geht ihr unter die Treppe und holt euch die Schutzweste, indem ihr eine Spinne losschickt.
- Öffnet die Tür und nehmt eine weitere Spinne zur Hand. Steuert den Metallkrabbler unter den Laserschranken hindurch und sprengt den Türmechanismus.

## Moskau

**The Platinum War**
- Sobald ihr auf den ersten Panzer trefft, feuert ihr eine Ladung Nanobots auf den Torbogen ab.
- Biegt nach links in die Seitenstraße ab und jagt den Tanklaster in die Luft.

**Dangerous Descent**
- Zerstört das Laserkontrollsystem.
- Den Bunkerwächter erledigt ihr mit einem Lähmungspfeil der Q-Spinnen.
- Jagt drei Gegner mit einer einzigen Spinne in die Luft.

**Descent – Endgegner**
Versteckt euch hinter den beiden Kisten, wenn der Beißer seinen Flammenwerfer benutzt. Sobald die Kiste glüht, bringt ihr euch mit einer Hechtrolle aus der Gefahrenzone und nutzt die zweite Kiste als Deckung. Wenn der Beißer an seiner Waffe herumfummelt, feuert ihr auf die Tanks, die er auf dem Rücken trägt. Weicht den Feuerbällen mit einigen Rollen aus und wartet auf die nächste Gelegenheit, um den Beißer zu verletzen.

**Red Underground**
- Schubst einen gegnerischen Soldaten vom Steg.
- Übernehmt einen der Platinum-Panzer und räumt in der Halle auf.
- Setzt den Raketensoldaten mit einer Blendgranate außer Gefecht.
- Auf der oberen Ebene besprüht ihr die Feinde mit Platinum.

**The Final Card**
- Übernehmt eines der beiden Geschütze und zerstört damit das andere.
- Erledigt alle auftauchenden Gegner mit dem Geschütz.
- Die Gegner in der letzten Kammer sprengt ihr mit einer Q-Spinne in die Luft.
- Deaktiviert den Nanoanzug eines getarnten Soldaten mit einer EMP-Granate.

**The Final Guard – Endgegner**
Lasst euch von dem Flugzeug nicht beeindrucken und verringert die Distanz zwischen euch und dem Gegner. Jetzt schnappt ihr euch den Raketenwerfer und nehmt die einzelnen Raketen und Bomben des Jets unter Beschuss.

**Everything or Nothing**
Arbeitet euch ganz langsam vor und wartet auf eure Gegner. In der großen Halle lauert eine Armee von leicht und schwer bewaffneten Soldaten auf euch. Unterstützt wird diese Übermacht durch getarnte Einheiten und verschanzte Scharfschützen. Ein gut geplanter Hinterhalt bringt euch in dieser Mission oft weiter.
- Ballert in der großen Lagerhalle auf den Container, der an dem Kran hängt.

VORAUSSCHAUENDES FAHREN Hier könnt ihr sofort nach der Landung zum Drift ansetzen.

DRIFT Erlernt diese Technik so früh wie möglich. Ohne sie habt ihr später keine Chance.



Dank unserer Komplettlösung steht ihr im Nu ganz oben auf dem **Siegertreppchen.**

# Mario Kart Double Dash!!

In dieser Ausgabe liefern wir euch Hilfreiches zu Nintendos Rennspiel-Meisterstreich. Unsere allgemeinen Tipps sowie unsere ausführlichen Streckeninformationen helfen euch dabei, auch die schwersten Cups zu gewinnen. So entgeht euch keine Abkürzung.

## Allgemeine Tipps:

### Für welchen Fahrer entscheide ich mich?

Bedenkt, dass eure Spielfigurenwahl direkten Einfluss auf euer Vehikel hat: Falls ihr euch für kleine Charaktere entscheidet, nehmt ihr hinter dem Steuer eines kleineren Wagens Platz. Große Spielfiguren wie Bowser passen nur in große Wagen. Dreht eure ersten Runden am besten mit Mario, Luigi, Peach oder anderen leichten oder mittelschweren Spielfiguren.

HINDERNIS Benutzt Boost-Streifen! Achtet aber darauf, dass euch der Geschwindigkeitsschub nicht von der Strecke befördert.

KANONENKUGEL-KART Wie das Äußere dieses Flitzers bereits vermuten lässt, kommt er nur langsam auf Touren.

Bowsers oder Warios Fahrzeuge sind für Anfänger nicht besonders empfehlenswert. Sobald ihr die Strecken kennt und etwas Fahrgefühl entwickelt habt, könnt ihr schwere Jungs wie Bowser, Wario, Donkey Kong und Co. ausprobieren. Darüber hinaus hat jeder Charakter sein eigenes Special-Item, mit dem er einen besonderen Angriff starten kann.

### Was muss ich für die Fahrzeugwahl wissen?

Die Fahrzeuge werden durch drei Werte bestimmt: Gewicht, Tempo und Gas. Das Gewicht eures Flitzers spielt in Kurven eine große Rolle: Je schwerer das Gefährt ist, desto stärker wirkt in Kurven die Fliehkraft. Folglich trägt es euch mit einem schweren Kart schneller aus den Kurven heraus. Tempo und Gas stehen für Maximalgeschwindigkeit und Beschleunigung. Auf kurvigen und engen Strecken solltet ihr bevorzugt zu Vehikeln mit einem guten Gas-Wert greifen – auf Kursen mit vielen Geraden und weiten Kurven entscheidet ihr euch besser für ein Fahrzeug mit einem hohen Geschwindigkeits- beziehungsweise Tempowert. Zu Beginn wählt ihr am besten ein Fahrzeug mit ausgewogenen Eigenschaften, da sich diese leichter steuern lassen als Karts mit extremen Werten. Wählt einen der Wagen, mit drei Sternen bei allen Werten.

### Wie beschleunige ich aus Kurven heraus?

Hierbei hilft euch ein Turbo, der allerdings nicht leicht zu aktivieren ist. Benutzt zuerst in einer Kurve die L- beziehungsweise R-Taste, um euren Wagen driften zu lassen. Haltet die Taste weiterhin gedrückt, während ihr den Analogstick schnell hintereinander in die eurem Drift entgegengesetzte Richtung drückt. Daran, dass sich die Funken am Boden verfärben, erkennt ihr, dass der Trick funktioniert. Sobald die Funken blau sind, lasst ihr die L- oder R-Taste los. Jetzt bekommt euer Gefährt Extra-Schub, der euch wunderbar aus Kurven heraus beschleunigt. Setzt bei Kehren bereits frühzeitig zum Drift an, damit ihr die Kurve eng nehmen könnt und der Turbo bis zum Scheitelpunkt der Kurve aufgeladen ist. Achtet darauf, dass ihr das Kart während des Drifts noch leicht ausrichten könnt. Erlernt diese Drift-Technik, denn sie ist unentbehrlich für schwere Rennen. Im Team-Modus muss euer Kollege hinten in die entgegengesetzte Drift-Richtung lenken.

### Wie gehe ich mit den Items um?

Sobald ihr ein Item habt, solltet ihr es dazu benutzen, den Gegnern das Leben schwer zu machen. Bei einem Unfall oder einem Treffer verliert ihr die Goodies sowieso meistens wieder. Falls ihr ein Item unbedingt aufheben wollt, gebt ihr es dem Fahrer und greift bei Bedarf darauf zurück. Sinnvoll wäre dies zum Beispiel mit einer Banane oder einem Panzer für die letzte Runde. So habt ihr die Möglichkeit, ein bis zwei Angriffe eurer Verfolger abzuwehren. Nichts ist ärgerlicher als ein Crash kurz vor der Ziellinie und ein deswegen verschenkter Sieg. Gebt dem Fahrer immer ein Item, damit ihr ein weiteres aufnehmen könnt. Rammt eure Gegner, nachdem ihr einen Pilz oder Stern genommen habt, um Items zu klauen. Alternativ könnt ihr auch mit der Slide-Attacke in eure Gegner hineinrutschen.

### Wie mache ich einen Blitzstart?

Ihr müsst genau dann Gas geben, wenn „Start" auf dem Bildschirm erscheint. Um besser den richtigen Moment zu erwischen, solltet ihr bereits vorher immer den Gas-Button drücken, solange während des Countdowns eine Zahl erscheint und der Ton zu hören ist. Mit etwas Übung legt ihr bei jedem Rennen einen Blitzstart hin.

### Was hat es mit den ccm-Klassen auf sich?

Je höher die Klasse, desto schwerer die Rennen. Dies liegt nicht nur an besseren Gegnern, sondern auch an leicht abgewandelten Strecken. So könnt ihr zum Beispiel auf Luigis Piste erst ab der 100-ccm-Klasse über die Abkürzungen brettern. Unsere Streckentipps wurden in der 100-ccm-Klasse erstellt.

INFO FREISPIELBARE EXTRAS

## Gewinnen lohnt sich!

**Ihr schaltet verschiedene Extras wie Fahrzeuge, Strecken, den Spezial-Cup und die Meisterschaft frei, indem ihr die einzelnen Cups gewinnt.**

| 50 ccm: | |
|---|---|
| Pilz-Cup | Grüner Rennwagen |
| Blumen-Cup | Blümchenmobil |
| Stern-Cup | Para-Flitzer |

| 100 ccm: | |
|---|---|
| Pilz-Cup | Dada-Buggy |
| Blumen-Cup | Waluigi-Renner |
| Stern-Cup | Spezial-Cup |
| Spezial-Cup | Toad & Toadette plus Kart |

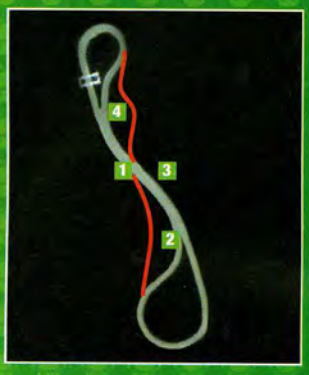
| 150 ccm: | |
|---|---|
| Pilz-Cup | Luigis Villa als Multiplayer |
| Blumen-Cup | Birdo-Turbo |
| Stern-Cup | Lokomotive |
| Spezial-Cup | Meisterschaft |
| Meisterschaft | Spiegel-Modus |

| Spiegel-Strecken: | |
|---|---|
| Pilz-Cup | Toadette-Kart |
| Blumen-Cup | Arena auf der Kippe |
| Stern-Cup | Mutant-Tyrhana & König |
| Buu Huu! | Tyranha-Röhre als Kart |
| Spezial-Cup | Buu-Huu-Röhre |
| Meisterschaft | Triumph-Kart |

**TRIUMPH-KART** Diesen Flitzer erhaltet ihr, wenn ihr die Meisterschaft gewinnt.

# PILZ-CUP

## LUIGIS PISTE




### STRECKENTIPPS

- Nehmt die Steilkurven entweder eng und driftend bzw. über die Boost-Streifen.
- Haltet euch den Rücken frei und staubt Items ab, indem ihr Abkürzungen fahrt.

**ABKÜRZUNG** Achtet auf den Kettenhund, bevor ihr euch für diese Abkürzung entscheidet.

**GEFAHR** Vorsicht – auch auf der Strecke seid ihr vor dem Monstrum nicht sicher.

**TIPP** Fahrt hier auf der rechten Spur, um nicht mit dem Gegenverkehr zu kollidieren.

**ABKÜRZUNG** Diese Abkürzung könnt ihr unbesorgt nehmen. Hier gibt es keinen Kettenhund.

## PEACH BEACH

### STRECKENTIPPS

- In der großen Bucht solltet ihr immer möglichst nahe am Wasser entlangfahren, um den kürzesten Weg zu nehmen. Vorsicht vor den Kataquax!
- Achtet auf den Wasserstand!

**GEFAHR** Euer Fahrer wird vom Wasser gebremst oder kann untergehen.

**ABKÜRZUNG** Hier könnt ihr links über die Rampe springen oder am Strand entlangfahren.

**TIPP** Verballert eure Items gleich wieder, um eventuell noch den Vordermann zu erwischen.

## BABY-PARK

TIPP Achtet in den Kurven darauf, nicht zwischen den Kisten hindurchzudriften.

TIPP Nehmt die Kurven hier immer sehr eng und driftet, um mit Schwung wieder herauszufahren.

GEFAHR Hütet euch vor den Geschossen eurer Gegner, die hier aus jeder Richtung kommen können.

TIPP Setzt lange vor Kurven bereits den Drift an, um die Kurve möglichst eng zu nehmen.

### STRECKENTIPPS

- Lasst keine Kisten aus, denn Items sind hier entscheidend!
- Hebt euch für die letzte Runde ein Item auf, mit dem ihr feindliche Geschosse abwehren könnt.
- Nehmt die Kurven eng und driftend!

## STAUBTROCKENE WÜSTE

GEFAHR Geratet auf keinen Fall in den Tornado, da ihr ansonsten viel Zeit verliert.

TIPP Verstreut neben dem Sandstrudel Items, um eure Verfolger abzuhängen.

TIPP Lasst euch hier nicht von Items ablenken, sondern nehmt den kürzesten Weg.

GEFAHR Kurz vor dem Ziel müsst ihr noch einmal mit einem Tornado rechnen.

### STRECKENTIPPS

- Versucht, die ersten Kurven driftend zu durchfahren.
- Hütet euch vor Tornados, den Kakteen und dem Sandstrudel.
- Versucht, eure Gegner mithilfe von Items oder Rammen in die Hindernisse zu drängen.

# BLUMEN-CUP

## PILZ-BRÜCKE

**ABKÜRZUNG** Wenn ihr die Abkürzung hier nehmt, bremst der Bodenbelag euer Kart.

**TIPP** Fahrt links hinter das Geländer, um nicht von Geschossen getroffen zu werden.

**ABKÜRZUNG** Auf der Brücke findet ihr Boost-Streifen und Items.

### STRECKENTIPPS

- Die erste Abkürzung solltet ihr nur nehmen, wenn ihr ein beschleunigendes Item wie einen Pilz oder Stern habt.
- Hütet euch vor dem Gegenverkehr!

## MARIOS PISTE

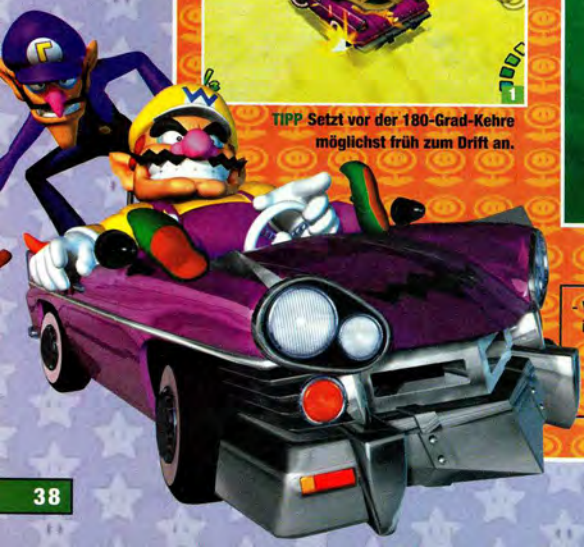
**TIPP** Setzt vor der 180-Grad-Kehre möglichst früh zum Drift an.

**GEFAHR** Weicht den Hindernissen bei den S-Kurven aus. Driftet, um schnell zu sein.

**GEFAHR** Haltet euch nach der letzten Brücke vor dem Ziel in der Streckenmitte.

### STRECKENTIPPS

- Versucht, so viele Kurven wie möglich im Drift zu nehmen.
- Achtet auf die vielen Hindernisse wie zum Beispiel den Kettenhund auf der Strecke und am Streckenrand.



## DAISYS DAMPFER

**TIPP** Setzt hier bereits auf den Stufen des Dampfers zum Drift an.

**GEFAHR** Hütet euch davor, von einem der Tische getroffen zu werden.

**ABKÜRZUNG** Wenn ihr in das Loch fallt, fahrt ihr ein Deck tiefer weiter, bis ihr wieder an die Luft kommt. Ihr könnt dort zwar Items aufsammeln, müsst dafür aber einen geringen Zeitverlust in Kauf nehmen.

**TIPP** Driftet durch die letzte Kurve, um genug Schwung für die nahende Zielgerade zu bekommen. Falls ihr Gegner vor euch habt, ist es jetzt an der Zeit, seine Items loszuwerden.

### STRECKENTIPPS

- Fallt auf keinen Fall in den Pool oder rammt keinen der umherfahrenden Tische! In den schwereren Klassen ist es nahezu unmöglich, die verlorene Zeit wieder aufzuholen.
- Auch hier helfen euch Drifts dabei, vorne mitzufahren.

## WALUIGI-ARENA

**TIPP** Achtet bei den Sprüngen darauf, in der Mitte zu fliegen. So gibt's anstatt einem warmen Hintern ein nützliches Item.

**GEFAHR** Rast nicht gegen eine der fleischfressenden Pflanzen.

### STRECKENTIPPS

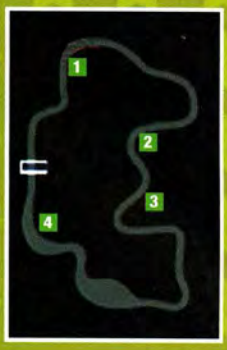
- Lasst euch bei Sprüngen nicht von euren Gegner gegen Feuerbälle drängen.
- Platziert Items auf der langen Geraden.

**TIPP** Fatal – Ein kleiner Ausritt in den Schlamm kann bereits über Sieg und Niederlage entscheiden.

# STERN-CUP

## SORBET-LAND

GEFAHR Passt hier gut auf, weder einen der Schlittschuhläufer zu rammen noch in den Abgrund rechts zu fallen.



### STRECKENTIPPS

- Kracht nicht gegen Eisblöcke oder Schlittschuhläufer!
- Driftet vorsichtig!

GEFAHR Knallt beim Drifften nicht gegen die Säule.

TIPP Driftet viel, um möglichst weit vorne mitzufahren.

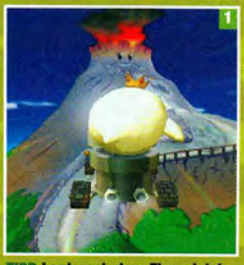
GEFAHR Driftet hier vorsichtig oder lasst es zur Not ganz bleiben, um nicht gegen einen Eisblock zu prallen.

## PILZ-CITY

### STRECKENTIPPS

- Versucht, alle Kurven im Drift zu nehmen.
- Achtet auf den lästigen Gegenverkehr!

## DK BERGLAND



TIPP Legt nach dem Flug gleich ein paar Items wie Bananen aus.

**TIPP** Driftet in der ersten Kurve, um eure Gegner hinter euch zu lassen (links).
**ABKÜRZUNG** Diese Abkürzung bringt euch außer Items nichts (rechts).

**GEFAHR** Rast beim Abbiegen nicht in den Gegenverkehr. Die Kurven könnt ihr ganz wunderbar hindurchdriften (links).
**GEFAHR** Ein Sturz in diesen Abgrund macht einen Sieg im Nu zunichte (rechts).

**ABKÜRZUNG** Haltet euch hier möglichst weit rechts.
**GEFAHR** Bremst hier lieber, bevor ihr in den Abgrund fallt.

**TIPP** Legt auf der Brücke Bananen aus. Mit etwas Glück lernen eure Gegner fliegen.

## STRECKENTIPPS

- Nehmt unbedingt die „Abkürzung" nach dem Sprung!
- Weicht auf der Brücke Bananen & Co. aus.
- Fallt bei den Kehren nicht die Abgründe hinunter.

# YOSHIS PISTE

**ABKÜRZUNG** Fahrt mit Pilz oder Booster durch den rechten Bogen.
**TIPP** Driftet durch die lange Kurve im Tunnel und verwendet die Spin-Attacke.

**TIPP** Auch in dieser Kehre kommt der Drift zum Einsatz.

## STRECKENTIPPS

- Die Abkürzung könnt ihr nur nehmen, wenn ihr einen Pilz oder Stern verwendet. Ansonsten landet ihr im Wasser.

**TIPP** Setzt bereits früh vor dieser engen Kehre zum Drift an, um die Drift-Energie auch voll aufzuladen. Streut ruhig ein paar Bananen für die Gegner.

**GEFAHR** Schneidet die letzte Kurve vor dem Ziel auf keinen Fall. Wenn euch die Pflanze erwischt, sind schnell ein paar Plätze verloren.

# SPECIAL-CUP

## WARIO-KOLOSSEUM

### STRECKENTIPPS

- Driftet bei den Spiralkurven.
- Achtet auf fehlende Streckenbegrenzungen!
- Bremst in kritischen Situation lieber, anstatt von der Straße zu fliegen.

**TIPP** In der langen Spiralkurve stellt ihr eure Drift-Künste unter Beweis.

**TIPP** Springt hier immer über die Rampe in der Mitte, um Zeit zu sparen.

**GEFAHR** Fahrt besonders vorsichtig, wenn die Streckenbegrenzungen fehlen. Merkt euch solche gefährlichen Stellen, um nicht von der Strecke zu fliegen.

## DINODINO-DSCHUNGEL

### STRECKENTIPPS

- Springt am Anfang nicht über die Stämme!
- Die Abkürzungen bringen zwar Items, aber auch ein nicht zu unterschätzendes Risiko mit sich.
- Achtet auf Wassersäulen!

**ABKÜRZUNG** Bremst, wenn ihr euch für die Abkürzung entscheidet. So macht ihr bei den engen Kurven keinen Abflug von der Piste.

**ABKÜRZUNG** Um diese Abkürzung zu nehmen, braucht ihr einen Pilz oder Stern.

**GEFAHR** Achtet darauf, nicht von dem Dinosaurier von der Brücke gestoßen zu werden.

**TIPP** Vorsicht – manche Sprünge rauben euch nur Zeit!

## BOWSERS FESTUNG

GEFAHR Fahrt hier am Rand, um nicht von den herabfallenden Steinblöcken zermalmt zu werden.

GEFAHR Achtet darauf, die Rampe in der Mitte zu erwischen, um auf der Strecke zu bleiben.

GEFAHR Vorsicht auf den langen Geraden! Eure Feinde feuern hier ständig auf euch.

TIPP In der letzten Kurve ladet ihr den Turbo auf, damit dieser euch über die Ziellinie katapultiert.

### STRECKENTIPPS

- Nehmt die Abkürzung. Sie ist nicht schwer zu durchfahren und spart viel Zeit.
- Driftet viel, aber seid vorsichtig bei Kurven ohne Streckenbegrenzung.

## REGENBOGEN-BOULEVARD

GEFAHR Nehmt diese und die nächste Kehre so eng wie möglich.

TIPP Versucht hier, eine ganz gerade Linie zu fahren und nicht ins Schleudern zu geraten.

### STRECKENTIPPS

- Fallt auf keinen Fall von der Strecke – den Zeitverlust könnt ihr kaum wieder wettmachen.
- Nehmt die Beschleunigungsstreifen auf der langen Geraden!

# Metal Gear Solid The Twin Snakes

## Wir haben Solid Snakes brillantes GameCube-Debüt für euch gelöst!

Unsere Komplettlösung wurde auf normalem Schwierigkeitsgrad erstellt. Aus Platzgründen mussten wir uns weitgehend auf Items beschränken, die für den Spielverlauf wichtig sind. Seht euch deshalb immer gut um, da noch zahlreiche weitere nützliche und interessante Gegenstände zu finden sind. Natürlich gibt es verschiedene Wege, wie ihr die einzelnen Abschnitte meistern könnt. Unser Lösungsweg soll nur als Leitfaden dienen, der euch weiterhilft, wenn ihr stecken bleibt.

### Dock

Bevor ihr unter dem Rohr oder der großen Box hindurchrobbt, jagt ihr Snake noch einmal ins kühle Nass, um euch die Ration links in der Ecke neben den Stufen zu schnappen. Außerdem findet ihr noch den AP-Sensor auf der rechten Seite des Docks. Schleicht jetzt vorsichtig an den Wachen vorbei. Behaltet stets ein Auge auf dem Boden, damit ihr nicht durch verräterische Wasserpfützen tappt. Begebt euch vorsichtig zur rechten oberen Ecke des Docks. Hier findet ihr einen Gabelstapler, hinter dem ihr euch verstecken könnt, bis der Aufzug ankommt. Wartet, bis sich alle Wachen entfernt haben, und huscht dann unbemerkt in den Fahrstuhl.

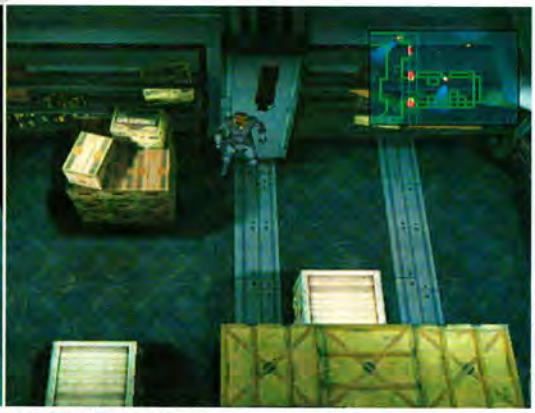
### Heli-Landeplatz

Schleicht langsam zum Landeplatz und beobachtet die Scheinwerferkegel. Sobald ihr von dem Licht erfasst werdet, wird Alarm ausgelöst, also bewegt euch hier sehr vorsichtig. Wartet, bis ihr links an dem Kegel vorbeihuschen könnt, und schleicht vorsichtig zu dem LKW, in dem ihr eine SOCOM entdeckt. Darunter gibt es die M9. Damit ausgerüstet, schleicht ihr vorsichtig nach rechts weiter, ohne ins Sichtfeld der Kamera oder Wachen zu geraten. Über die Stufen geht's nach oben, wo ihr wartet, bis ihr unbeobachtet in den Luftschacht in der Mitte kriechen könnt. Alternativ könnt ihr auch rechts durch den Schnee gehen. Achtet dabei aber darauf, keine verräterischen Spuren zu hinterlassen.

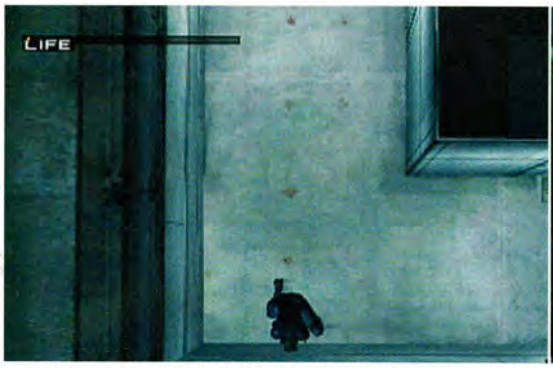
### Panzer-Hangar

Nachdem ihr durch den düsteren Luftschacht gekrochen seid, landet ihr auf einem Steg. Bewegt euch hier nicht zu schnell, damit die Wachen unten eure Schritte nicht hören. Hütet euch auch davor, ins Sichtfeld der Kamera in der Ecke zu geraten. Betretet den seitlich gelegenen Raum vorsichtig, da hier die nächste Über-

**GABELSTAPLER** Versteckt euch hier, bis der Aufzug kommt.



**VORSICHT KAMERA!** Achtet auf eurem Radar auf das Sichtfeld der Kamera.




**ARMORY** In dieser Ecke müsst ihr das C4 explodieren lassen.

**SESAM ÖFFNE DICH** Sprengt die Wände an den frisch gestrichenen Stellen.

wachungskamera ihren Dienst verrichtet. Wenn sie sich von euch wegdreht, huscht ihr schnell darunter und wartet, bis sie sich zur Tür dreht. Schnappt euch in dem Moment das Thermalsichtgerät. Jetzt schleicht ihr entweder an der Kamera in der Ecke vorbei die Treppe hinab oder ihr nutzt Snakes Fähigkeit, sich an ein Geländer zu hängen und nach unten fallen zu lassen. Sucht Schutz hinter beziehungsweise unter den Panzern. Ihr müsst in den Aufzug am oberen Bildschirmrand – beobachtet die Laufwege der Wachen und schleicht euch im passenden Moment vorbei. Fahrt mit dem Fahrstuhl zur Ebene B1.

**INFO EASTEREGG**

## Sexy Meryl

Klettert mehrmals in den Schacht über dem Gefängnis und blickt in Meryls Zelle. Nach einigen Wiederholungen erwischt ihr sie dabei, wie sie ihre Fitnessübungen ohne Hose macht.

### Zellen

Klettert am Ende des Gangs die Leiter hinauf und robbt durch den düsteren Schacht. Wenn ihr eine Wache dabei beobachten wollt, wie sie ihr Geschäft verrichtet, kriecht ihr bei der ersten Abzweigung nach links, ansonsten robbt ihr geradeaus, bis ihr in der Zelle des DARPA-Chefs landet. Nach der langen Unterhaltung müsst ihr zusammen mit Meryl mehrere Angreifer unschädlich machen. Benutzt dazu eure SOCOM oder Snakes Nahkampfkünste. Verzieht euch in einen Nebenraum, sobald Granaten fliegen. Wenn ihr lieber Fäuste statt Kugeln sprechen lasst, stellt ihr euch in eine der Ecken neben der Tür und prügelt munter auf jeden ein, der den Raum betreten will. Unter dem Bett in der Zelle des DARPA-Chefs findet ihr eine Ration.

### Armory

Nehmt den Aufzug nach unten zu B2. Dort schnappt ihr euch das C4 aus dem Raum hinter der Level-1-Tür und räumt die übrigen Kammern aus, die ihr betreten könnt. Danach platziert ihr eine Ladung C4 an dem Fleck in der linken Ecke der unteren Wand. Sprengt die Mauer und wiederholt das Ganze zwei weitere Male, um gegen den ersten Bossgegner Revolver Ocelot anzutreten.

### Revolver Ocelot

Bleibt während dieses Kampfes in Bewegung, damit ihr nicht von Ocelot getroffen werdet. Rennt einfach im Kreis um die vier Säulen und achtet darauf, nicht gegen die Drähte zu laufen. Ihr seid minimal schneller als Ocelot, sodass ihr nach zwei bis drei Runden direkt hinter ihm seid und auf ihn feuern könnt. Wartet dann kurz, bevor ihr wieder die Verfolgung aufnehmt, und schießt erneut auf ihn, sobald er nah genug ist. Während Ocelot seine Waffe nachlädt, könnt ihr ungefährdet aus der Ego-Perspektive angreifen. Nach einem Treffer solltet ihr nicht zu nahe bei dem Revolverhelden stehen, um keinen Konter abzubekommen.

### Armory

Kehrt in die Waffenkammer zurück und schnappt euch die Wumme, die ihr hinter der Level-2-Tür findet. Vorsicht, der Raum ist mit Infrarotstrahlen gesichert, die ihr

**VERFOLGUNGSJAGD** Sobald ihr nahe bei Ocelot seid, feuert ihr.

**KIPPE AN!** Achtet in den Waffenkammern auf Laserschranken.

**VULCAN RAVEN Werft eure Handgranaten in das Loch am Turm des Panzers.**

aber mit einer Kippe oder der Wärmesicht sichtbar machen könnt. Nehmt noch die anderen Items aus den Kammern mit, die ihr betreten könnt, und benutzt dann euren Codec, um Meryl zu kontaktieren. Die Frequenz ist 140.15. Nach dem Gespräch fahrt ihr mit dem Aufzug nach oben zum Panzer-Hangar zurück.

### Panzer-Hangar

Schleicht hier zuerst nach rechts, um euch den Schalldämpfer aus dem seitlichen Raum zu holen. Wartet, bis die Wache darin kurz unaufmerksam ist und ihren Blick von der Tür abwendet, und schaltet sie möglichst unauffällig aus. Versteckt euch am besten unter einem Panzer, bis Meryl das Luftschleusentor geöffnet hat. Durch die Luftschleuse gelangt ihr ungefährdet mit eurem Wärmesichtgerät oder den gesundheitsschädlichen Glimmstengeln. Benutzt den Schalter am anderen Ende der Schleuse, um nach draußen zu gelangen.

### Canyon

Nach wenigen Schritten warnt euch Deepthroat per Codec vor den zahlreichen Claymore-Minen, die in eurer Umgebung verstreut sind. Benutzt euer Wärmesichtgerät beziehungsweise den Minendetektor, den ihr im Büro hinter der Level-2-Tür in der rechten oberen Ecke des Panzer-Hangars findet. Sammelt die Minen und die Ration ein, bevor ihr euch weiter voranwagt.

### Vulcan Raven

Diesmal tritt Snake gegen einen Panzer samt Besatzung an. Außer Vulcan Raven befinden sich zwei Schützen an Bord, die ihr zuerst erledigen müsst. Raven steuert vorerst nur die Kanone des Panzers, während die beiden Schützen das MG bedienen. Benutzt eine Störgranate, damit Vulcan nicht auf euch feuern kann, und rennt auf den Panzer zu. Im Bereich vor dem Tor findet ihr viele Extras wie Ration, Munition und vor allem Granaten. Diese müsst ihr auf den Panzer zu den MG-Schützen werfen. Bleibt dabei ständig in Bewegung, um euch keine Kugeln einzufangen. Außerdem solltet ihr euch immer in der Nähe des Panzers aufhalten – wenn ihr euch zu weit entfernt, feuert Raven auf euch und ihr müsst wieder einen Düppel benutzen, um nahe genug an den Panzer zu kommen. Achtet darauf, nicht von dem Panzer umgefahren zu werden.

### Nuke Building

Schnappt euch die Ration auf dem kleinen Steg auf der linken Seite und robbt dann durch den Spalt unter dem Tor. In der großen Halle eilt ihr nach links und die Stufen bis auf halbe Höhe hinauf. Entweder wartet ihr jetzt ab, bis die Wache sich oben nach rechts von der Aufzugtür entfernt, oder ihr macht kurzen Prozess und greift zur M9. Danach nehmt ihr den Lift zum Stockwerk B1.

### Büroräume B1

Geht durch die Tür gegenüber dem Aufzug. Dahinter ist ein Büroraum, auf dessen linker Seite ihr einen Nikita-Raketenwerfer und die entsprechende Munition findet. Versteckt euch in Schränken oder unter Tischen, damit ihr nicht von der Wache entdeckt werdet. Mit eurer neuen Wumme im Gepäck geht's nun nach unten zum Stockwerk B2 weiter.

### Labors B2

Hier kommt euer neues Spielzeug gleich zum Einsatz: Ihr müsst die Stromversorgung für den Boden mit einer Nikita-Rakete zerstören. Die kurze Zwischensequenz zeigt euch, wo ihr das gute Stück findet. Wenn ihr die Rakete steuert, solltet ihr so wenige Lenkbewegungen wie möglich ausführen, da eure Rakete durch Lenken gebremst wird. Außerdem habt ihr nur begrenzt Zeit, da die Rakete nach wenigen Sekunden explodiert. Bedenkt auch, dass Snake dem Gas ausgesetzt ist, und führt ihn hin und wieder zum Luftschnappen nach draußen. Nachdem ihr den Strom deaktiviert habt, holt ihr ein weiteres Mal Luft und klappert einen Raum nach dem anderen in dem Gang ab. Achtet auf die vielen Kameras mit den Selbstschussanlagen. Ihr findet unter anderem eine Gasmaske. An der Gabelung biegt ihr diesmal nach rechts ab und geht durch die Tür unter der Kamera.

**NIKITA Steuert die Rakete auf den großen Kasten auf der linken Seite.**

**NINJA Diesen Endboss könnt ihr nur im Faustkampf besiegen.**

### Ninja

Nach dem Gemetzel müsst ihr gegen den scheinbar unbesiegbaren Ninja kämpfen. Vorerst könnt ihr eure Wummen stecken lassen – der Ninja weicht euren Kugeln entweder aus oder sie prallen an seinem Anzug ab. Bleibt wie in den Kämpfen zuvor stets in Bewegung. Zuerst geht's noch ganz locker und entspannt los: Prügelt einfach auf den Maskierten ein und zieht euch zurück, nachdem ihr eine Trefferserie gelandet habt. Danach wird er so richtig sauer und versucht, euch mit einer Stampf-Attacke das Leben schwer zu machen. Wenn er sich unsichtbar macht und durch den Raum beamt, gerät er oft schnell aus eurem Sichtfeld. Wechselt deshalb zur Ego-Perspektive, um genau zu wissen, wo sich euer Widersacher gerade herumtreibt. Als Nächstes greift er euch mit einem Faustschlag an, dem ihr leicht ausweichen und danach sofort kontern könnt. In der Zwischensequenz nach dem Kampf erfahrt ihr die Frequenz von Otacons Codec: 140.12.

### Büroräume B2

Betretet den Raum, in dem ihr den Nikita-Raketenwerfer gefunden habt. Eine der Wachen in diesem Raum ist die verkleidete Meryl. Folgt ihr in den Raum rechts neben dem Aufzug. Nach einer längeren Unterhaltung führt Meryl euch zum Raum des Commanders. Ihr könnt dabei bereits erkennen, wer euch als Nächstes erwartet: Psycho Mantis.

**INFO EASTEREGG**

## Sexy Meryl 2

Rennt der verkleideten Meryl hinterher! Wenn ihr schnell genug wart, könnt ihr ihren Traumkörper wieder in Unterwäsche bewundern. Viel Spaß beim Spannen!

### Psycho Mantis

Zuerst müsst ihr euch um Meryl kümmern. Werft die Gute ein paar Mal durch die Gegend, damit sie das Bewusstsein verliert und somit keine Gefahr mehr für Snake darstellt. Dann wartet ihr, bis der Bildschirm schwarz wird und in der oberen Ecke „HIDEO" zu lesen ist. Nutzt die kurze Verschnaufpause, um euren Controller aus dem ersten in den vierten Controller-Port zu stecken. So kann Psycho Mantis eure Gedanken nicht mehr lesen und wird verwundbar. Wenn Mantis damit beginnt, Gegenstände durch die Luft fliegen zu lassen, legt ihr euch flach auf den Boden, um nicht getroffen zu werden. In dieser Phase könnt ihr mit euren Waffen angreifen – allerdings müsst ihr dabei schnell sein, da ihr immer nur kurz in die Ego-Perspektive wechseln könnt. Natürlich könnt ihr auch warten, bis die Luft rein ist, und ihn dann an euren Fäusten schnuppern lassen. Bleibt stets in Bewegung und merkt euch Mantis' verschiedene Attacken und wie ihr ihnen am besten ausweichen könnt. Wenn ihr Psycho Mantis aus den Augen verliert, wechselt ihr zur Ego-Perspektive und seht euch blitzschnell um.

### Durch die Kälte

Folgt Meryl nach draußen. Entscheidet euch im Schnee für die linke Abzweigung und robbt am Ende des Weges durch das Loch. Haltet kurz inne, um die Lage zu peilen. Wartet, bis der Hund sich von euch abwendet, und verlasst dann euer Versteck. Schleicht am oberen Bildschirmrand entlang und behaltet immer die Hunde im Auge. Ganz rechts angekommen, schleicht ihr vorsichtig an dem Hund vorbei und robbt durch das nächste Loch am unteren Bildschirmrand. Vergesst nicht, die Items einzusammeln. Etwas weiter links neben dem Ausgang-Loch könnt ihr durch ein weiteres Loch in eine Art Geheimraum robben, in dem ihr zusätzliche nützliche Gegenstände findet.

### Sniper Wolf

Folgt Meryls Fußspuren durch den Schnee, um auf keine der Minen zu treten. Nach der Zwischensequenz müsst ihr in die Armory zurückeilen, um dort die PSG1 aus der Kammer hinter der Level-5-Tür zu holen. Kehrt jetzt zu Meryl zurück, um euch Sniper Wolf mit ebenbürtigen Waffen zu stellen. Verschanzt euch hinter einer der beiden Ecken, legt euch flach auf den Boden und greift zur PSG1. Werft euch ein paar Pentazem ein, um eine ruhigere Hand zu haben. Wenn ihr euer Thermosichtgerät benutzt, könnt ihr die sexy Scharfschützin noch besser erkennen. Beobachtet sie dabei, wie sie sich auf der ersten Ebene des Gerüsts verschanzt und auf euch feuern will. Sobald sie stehen bleibt, jagt ihr einige Kugeln in ihre Richtung. Nach wenigen Treffern zieht sie sich zurück.

### Folterkammer

Lauft zu der Tür am Ende des langen Gangs, in dem ihr den Schusswechsel mit Sniper Wolf hattet. In der folgenden Zwischensequenz wird Snake gefangen genommen. Der kommende Spielabschnitt entscheidet über den Abspann: Wenn Snake die Folter überlebt, bekommt ihr das gute Ende zu sehen. Gibt er hingegen auf, so endet sein Abenteuer schlecht. Falls Snake die Folter nicht überlebt, landet ihr auf dem Game-over-Bildschirm. Hämmert so schnell wie möglich auf den A-Button, damit Snake die Qualen wegsteckt.

**PSYCHO MANTIS Steckt euren Controller in einen anderen Port!**

**SNIPER WOLF Greift die Lady mit Nikitas an, um kein Risiko einzugehen.**

**FUNKTURM B** Hier könnt ihr unbeschadet an der Wand entlangschleichen.

**VORSICHT HIND!** Rennt um die Tanks, um nicht getroffen zu werden.

### Gefangenschaft

Snake kommt in einer bewachten Zelle wieder zu sich. Dank der Verdauungsprobleme der Wache habt ihr Gelegenheit, euch unbemerkt unter dem Bett zu verstecken. Wenn die Wache von ihrem Toilettenaufenthalt zurückkehrt, öffnet sie die Zelle, um nach Snake zu suchen. Verlasst jetzt euer Versteck, verpasst der Wache ein paar ordentliche Schläge und flieht aus der Zelle. Alternativ könnt ihr euch auf den Boden legen und das Ketchup benutzen. Wenn die Wache zurückkehrt, überwältigt ihr sie und huscht aus der Zelle. Wenn ihr einfach nichts tut und abwartet, kommt nach einiger Zeit der Ninja und befreit euch aus der Zelle. Vorsicht – die Wache ist eine wahre Bazillenschleuder und steckt euch mit einem Schnupfen an. Schnappt euch noch euer Equipment, das ihr neben der Folterapparatur findet. Im Gang huscht ihr an den beiden Kameras vorbei in den Aufzug. Kehrt jetzt in den langen Gang zurück, in dem ihr nach dem Kampf gegen Sniper Wolf festgenommen wurdet. Auf eurem Weg solltet ihr sämtliche Räume betreten und durchsuchen, da ihr auf diese Weise viele Items finden könnt.

### Funkturm A

Hier erwartet euch jede Menge Action. Los geht's mit mehreren Gegnern, die auf euch zustürmen. Greift zur FA-MAS, wechselt in die Ego-Perspektive und macht kurzen Prozess mit ihnen. Danach nehmt ihr die untere Tür und eilt die Treppen hinauf. Bleibt immer nur kurz stehen, wenn euch eure Verfolger zu sehr belästigen. Stellt sie mit ein paar Kugeln ruhig und eilt weiter die Treppen hinauf. Gegner, die euch im Weg stehen, knockt ihr nur aus und eilt weiter nach oben. Die Level-6-Tür lässt sich nicht öffnen, also verschwendet hier keine kostbare Zeit, sondern rennt weiter nach oben. Im obersten Stockwerk angekommen, dreht ihr euch um, wechselt zur Ego-Perspektive und leert ein Magazin nach dem anderen, bis sämtliche Verfolger ausgeschaltet sind. Über die Leiter gelangt ihr aufs Dach, wo ihr bereits erwartet werdet.

### Flucht vor dem Hind

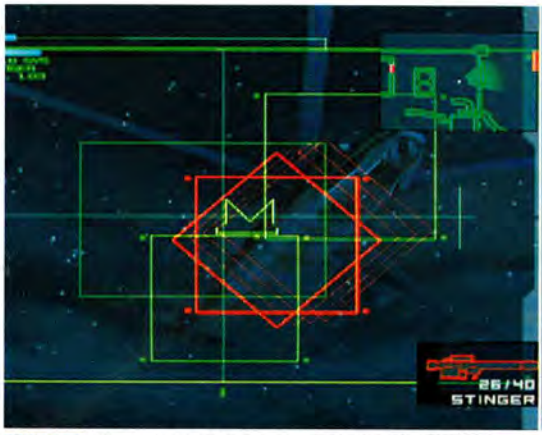
Verzichtet auf das unfaire Duell gegen den Kampfhelikopter. Rüstet euch stattdessen mit dem Seil aus und rennt zu dem Geländer am oberen Bildschirmrand. Beim Abseilen müsst ihr darauf achten, euch schnell hintereinander abzustoßen, damit ihr möglichst flott nach unten gelangt. Mit dem C4, das ihr auf der nächsten Ebene findet, könnt ihr die vereiste Tür öffnen. Benutzt jetzt euer Scharfschützengewehr und das Wärmesichtgerät, um die drei Gegner auf der anderen Seite des Steges auszuschalten. Beeilt euch hierbei, damit ihr nicht selbst zur Zielscheibe werdet. Überquert den Steg und eilt zur Tür am anderen Ende, hinter der ihr einen Stinger-Raketenwerfer entdeckt. Lasst euch nicht von Liquid in seinem Hind irritieren, sondern rennt einfach um euer Leben.

### Funkturm B (1)

Im Treppenhaus von Turm B versperren zunächst einige Kisten den Weg nach oben. Also lauft ihr stattdessen nach

**GUTEN APPETIT** Mithilfe des Ketchups könnt ihr die Wache täuschen.

**ÜBERRASCHUNG!** Betretet den Aufzug unbedingt mit geladener Waffe.




**FEUER FREI** Sobald sich das Fadenkreuz verfärbt, könnt ihr schießen!

**UNGEFÄHRDET** Legt euch hier auf den Boden, um nicht getroffen zu werden.

unten. Hier endet euer Weg an einem Spalt. Geht wieder nach oben – die Kisten sind plötzlich beiseite geräumt. Benutzt bei eurem Aufstieg ständig Düppel, damit die Selbstschussanlagen euch nicht unter Beschuss nehmen. Alternativ könnt ihr euch auch mit dem Rücken gegen die Außenwand des Turms drücken und so an den Geschützen vorbeischleichen. Oben angekommen, klettert ihr an der Leiter bis aufs Dach des Turms.

### Liquid Snake im Hind D

Mit dem Stinger-Raketenwerfer ausgestattet, könnt ihr jetzt gegen Liquid antreten. Die Tanks vor dem Eingang zum Turm sind eure wichtigste Deckung. Achtet immer auf die Position des Kampf-Helikopters und versteckt euch hinter den Tanks. Rüstet euch mit dem Stinger-Raketenwerfer aus und tippt auf die R-Taste, um zu zielen. Sobald sich euer Zieldisplay rot verfärbt, feuert ihr einen Schuss auf Liquid ab und sucht dann schnell hinter den Tanks Schutz. Verschanzt euch ebenfalls hinter den Tanks, wenn Liquid mit Raketen statt mit MGs auf euch feuert. Stellt euch auf einen längeren aufreibenden Kampf ein.

### Funkturm B (2)

Nach dem Kampf kehrt ihr ins Treppenhaus zurück und geht nach unten zum Aufzug. Denkt an die Kameras! Mit Düppel-Granaten gelangt ihr sicher zu dem Aufzug, mit dem ihr nun nach unten fahren könnt. Rüstet euch gleich mit Rationen und der FAMAS aus, da einige ungebetene Gäste mit euch im Fahrstuhl unterwegs sind. Unten angekommen, geht ihr durch den Gang am unteren Bildschirmrand weiter. Benutzt Düppel, um nicht von den Selbstschussanlagen getroffen zu werden.

### Sniper Wolf

Hier habt ihr zwei Möglichkeiten: Entweder könnt ihr euch hinlegen, anhand eures Suchlasers Sniper Wolf ausfindig machen und mit eurer Sniper auf die Gegnerin feuern. Benutzt Pentazem, um ein ruhiges Händchen zu haben. Oder ihr könnt alternativ dazu gleich nach Kampfbeginn in der äußeren rechten Ecke hinter der kleinen Anhöhe Schutz suchen. Von hier aus steuert ihr eine Nikita-Rakete nach der anderen auf eure Gegnerin. In den umliegenden kleinen Gebäuden findet ihr nützliche Items, die ihr spätestens nach dem Kampf einsammeln solltet. Vorsicht – in den meisten Räumen sind Kameras oder Minen!

### Underground Base (1)

Betretet das Gebäude mit der Level-6-Tür am oberen Bildschirmrand. Hütet euch vor den Kameras. In der Gießerei erledigt ihr zuerst den Wachmann auf eurer Ebene. Dann geht ihr ganz nach links, drückt euch gegen die Wand und balanciert auf dem schmalen Sims. Duckt euch, wenn sich der Kran nähert. Sobald ihr die andere Seite erreicht habt, kümmert ihr euch um den nächsten Gegner. Sammelt die zahlreichen Items ein, geht durch das große Tor zum Frachtenaufzug und fahrt damit nach unten. Nach wenigen Sekunden werdet ihr von unsichtbaren Gegnern überrascht, die ihr am besten mit der FAMAS ausschaltet. Auf dem Weg zum zweiten Aufzug müsst ihr darauf achten, nicht ins Sichtfeld der Kamera zu rennen. Im Kühlraum werdet ihr bereits vom nächsten Endboss erwartet.

### Vulcan Raven

Anstelle eines Panzers hat sich Raven diesmal eine andere todbringende Waffe

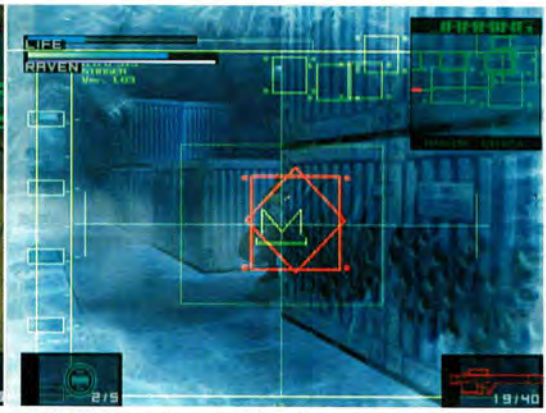
**INFO TIPP**

## Erkältet?

Wenn ihr einem kranken Gegner, wie zum Beispiel der Wache in der Zelle, zu nahe kommt, könnt ihr euch schnell einen Schnupfen einfangen. Sein unberechenbares Niesen kann für Snake schnell zum Sicherheitsrisiko werden. Ein Nieser in der Nähe eurer Gegner wird nur selten überhört. Wie im wahren Leben kuriert man eine Erkältung am besten mit Medizin. Im Zimmer des Commanders, in dem auch der Kampf gegen Psycho Mantis stattfindet, gibt es Medikamente. Sobald Snake erkältet ist, erhält er außerdem Hinweise über Codec, wo er weitere Medikamente findet.

**SNIPER WOLF** Erledigt die Scharfschützin am besten mit ferngelenkten Nikita-Raketen.

**BALANCEAKT** Geht mit Snake in die Hocke, um dem Kran auszuweichen.




**VULCAN RAVEN** Lauert dem schwer bewaffneten Gegner an Ecken auf.

für euch ausgesucht. Mit einer gewaltigen Mini-Kanone und einem ebenso gewaltigen Vorrat an Munition auf dem Rücken will er Snakes Mission ein Ende bereiten. Damit dieser Fall nicht eintritt, rüstet ihr euch ebenfalls mit schwerem Gerät aus: dem Stinger-Raketenwerfer. Wartet damit an den Ecken. Die Zielerfassung gibt euch auch durch die Kisten hindurch Aufschluss darüber, wo sich der Gigant mit seiner dicken Wumme gerade aufhält. Achtet aber darauf, nicht aus Versehen einen der Raben anzuvisieren. Sobald der Lauf der Mini-Gun an einer Ecke sichtbar wird, feuert ihr die Rakete ab und macht euch schnellstmöglich aus dem Staub. Wiederholt das Spielchen, bis Raven das Zeitliche segnet. Natürlich könnt ihr statt der Stinger-Raketen auch mit Nikitas arbeiten – achtet dabei aber darauf, das Vulcan die Raketen nicht sieht, da er sie sonst zerstört.

### Underground Base (2)

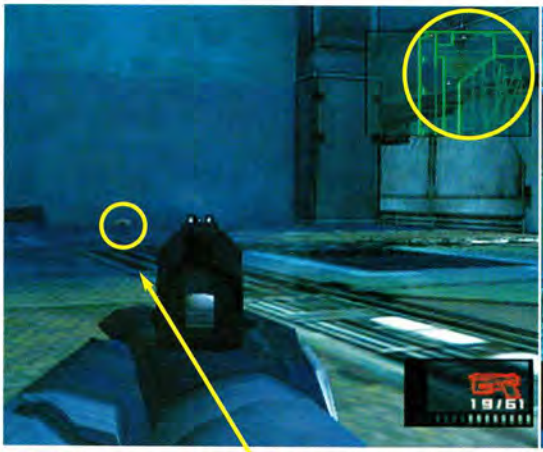
Benutzt euer Wärme- oder Infrarotsichtgerät, um die zwei Falltüren gleich zu Beginn des Abschnitts zu entdecken. Danach schaltet ihr die Wachen aus sicherer Entfernung aus, bevor ihr einen Düppel werft, um die Selbstschussanlagen abzulenken. Vorsicht: Außer dem unmittelbar sichtbaren Gegner vor euch hält sich ein weiterer Feind auf der Treppe an der rechten Wand auf. In der nächsten großen Halle bekommt ihr erstmals Metal Gear Rex zu sehen. Schleicht euch rechts über die Stufen nach oben. Eine Ebene weiter oben patrouilliert eine Wache. Umgeht sie oder macht sie unschädlich. Auf der obersten Ebene angekommen, lauft ihr hinten um Metal Gear Rex herum, bis ihr zu dem Kontrollraum auf der linken Seite gelangt. Vorsicht, auch hier hält sich ein Gegner auf!

### Schlüsselsuche

Nach der Zwischensequenz müsst ihr den PAL-Schlüssel finden, der nach unten gefallen ist. Wenn ihr die beiden Gegner vorhin ruhig gestellt habt, könnt ihr jetzt ungefährdet nach unten eilen. Ansonsten schleicht ihr euch wiederum vorbei oder schaltet sie diesmal aus. Der Schlüssel ist in die grüne Flüssigkeit gefallen. Da diese nicht besonders gesund für Snake ist, solltet ihr euch nur kurz darin aufhalten, auch wenn ihr dort zahlreiche Items abstauben könntet. Damit ihr das gesuchte Item – den Schlüssel – schnellstmöglich findet, greift ihr zum Minendetektor, der euch die Lage des PAL-Schlüssels auf dem Radar als Punkt anzeigt. Hütet euch vor der Selbstschussanlage in der Ecke auf der linken Seite. Für den Fall, dass ihr eine Zeitbombe findet, solltet ihr euch ihrer schnell wieder entledigen, bevor sie explodiert. Falls ihr den Schlüssel nicht in der Flüssigkeit finden könnt, legt ihr euch auf der linken Seite vor dem Loch in der Wand auf die Lauer. Erledigt die Ratte, die darin haust und den Schlüssel gefuttert hat. Mit dem PAL-Key im Gepäck eilt ihr nun wieder nach oben zum Kommandoraum.

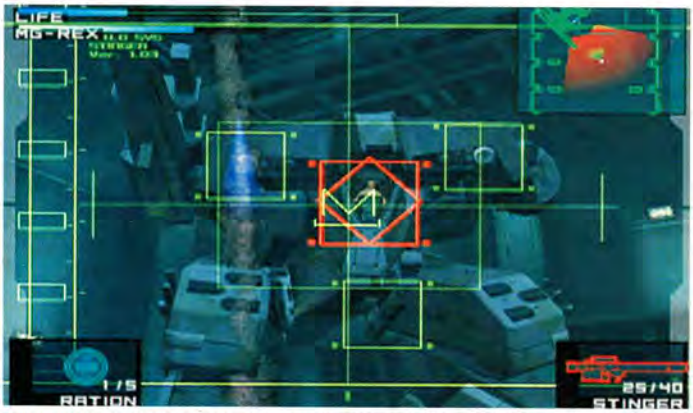
### PAL-Key

Seid vorsichtig, wenn ihr den Kommandoraum betretet. Sobald euch eine der beiden Kameras erblickt, wird der Raum verschlossen und Gas strömt ein. Geht auf Nummer Sicher, indem ihr eine Düppel-Granate benutzt oder versucht, mithilfe eures Radars an den Sichtfeldern vorbeizuschleichen. Benutzt den linken



**MIESE RATTE** Hier finden Sie die Ratte, die den PAL-Schlüssel geklaut hat.

**PAL-KEY** Geht in verschieden warme Bereiche, damit sich der Key verfärbt.




**FEUER FREI! Sobald sich das Fadenkreuz rot verfärbt, schießt ihr die Rakete auf Rex.**

Computer, wenn eure Karte orangefarben ist. Falls die Karte blau ist, begebt ihr euch zur Gießerei, um sie dort aufzuwärmen. Für den nächsten Laptop muss der PAL-Schlüssel blau eingefärbt sein, also müsst ihr euch so lange im Kühlraum aufhalten, bis die Karte kalt genug ist. Nachdem der zweite Laptop bedient wurde, macht ihr euch erneut auf den weiten Weg in die Gießerei, um die Karte zu erwärmen. Wartet dort, bis sich die Karte rot einfärbt, und kehrt dann zum Kontrollraum zurück. Bevor ihr die Karte einfügt, solltet ihr eure Vorräte überprüfen, da nun einige schwere Kämpfe auf euch zukommen. Zuerst solltet ihr bei bester Gesundheit sein und fünf Rationen mit im Gepäck haben. Außerdem werdet ihr den Stinger-Raketenwerfer benötigen. Volle Munition für das gute Stück ist hier ebenfalls sehr vorteilhaft.

### Metal Gear Rex

Dieser Kampf besteht aus zwei Teilen. Zuerst greift ihr den Radarempfänger auf Rex' linker Schulter mit dem Stinger-Raketenwerfer an. Dies ist die einzige Stelle, an der ihr Rex verletzen könnt. Nach jedem Schuss (maximal zwei Schüsse hintereinander) macht ihr euch aus dem Staub, um nicht von dem Raketen- oder MG-Feuer getroffen zu werden. Wartet, bis die Zielerfassung des Raketenwerfers rot aufleuchtet, bevor ihr eine Rakete losschickt. Benutzt eure Düppel, damit der Radar des Mechs gestört wird und ihr nicht getroffen werdet. Nach der Zwischensequenz beginnt der zweite Teil des Kampfes. Weicht den Attacken des Blechmonsters wie im ersten Teil des Kampfes aus. Attackiert aber nun den Kopf mit Liquid Snake darin. Wenn ihr Rex oft genug getroffen habt, bekommt ihr es mit Snakes Bruder Liquid zu tun.

### Liquid Snake

Snakes Gegner ist sein eigenes, böses Ebenbild: Liquid Snake. Dieser ist genauso stark wie Solid und beherrscht dieselben Tricks. Zudem müsst ihr gegen die Zeit kämpfen. Bleibt ständig in Bewegung und weicht Liquids Attacken aus. Diese kündigt er meist mit einem Schrei an. Kommt ihm auch nicht zu nahe, wenn er auf dem Boden liegt. Mit einem geschickten Move steht er nicht nur auf, sondern verpasst Snake dabei auch noch eine. In der Offensive müsst ihr Liquid sehr oft treffen. Führt nicht die Combo aus, bei der der Gegner nach zwei Schlägen und einem Kick auf dem Boden liegt, sondern schlagt in gleichmäßigen Abständen nur mit den Fäusten auf Liquid ein. So geht Liquid nicht zu Boden und ihr verliert keine Zeit. Nach jeder Trefferserie solltet ihr euch kurz zurückziehen, um euch keine energiezehrenden Konter einzufangen.

### Flucht

Je nachdem, wie ihr euch bei der Folter angestellt habt, flieht ihr jetzt mit Otacon oder Meryl aus der Anlage. Sobald ihr die Garage betreten habt, löst Snakes Begleitung Alarm aus. Kümmert euch darum, dass die zahlreichen Genomsoldaten euren Gefährten nicht angreifen. Da ihr keine Waffen zur Verfügung habt, bleibt euch nichts anderes übrig, als die Gegner mit den Fäusten zu vermöbeln. Stellt euch dazu am besten seitlich neben die Tür und versucht, keinen Gegner durchzulassen. Achtet darauf, was euch euer Partner aus der Garage zuruft. Sobald dieser einen fahrbaren Untersatz gefunden hat, springt ihr hinten auf den Jeep und greift zu dem Stand-MG. Wechselt zur Ego-Perspektive, damit ihr besser zielen könnt. Kümmert euch nicht um eure Gegner, sondern feuert sofort auf die Fässer vor dem Tor, damit ihr aus der Garage fliehen könnt. Im Tunnel stoppt ihr an zwei Checkpoints, die von Soldaten bewacht werden. Ein paar Schüsse auf die Fässer erledigen auch hier den Großteil der Arbeit. Zu guter Letzt bekommt ihr es mit Liquid zu tun. Ballert ständig aus der Ego-Perspektive auf Solids Bruder, der euch von hinten oder von der Seite rammt und mit einem MG bearbeitet. Nachdem die Verfolgungsjagd ein Ende gefunden hat, könnt ihr euch zurücklehnen und den Abspann von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* genießen.

**KLOPPEREI Bleibt gegen Liquid ständig in Bewegung und greift nur kurz an. BAHN FREI! Schießt auf die Fässer, um diese zur Explosion zu bringen.**

# Pokémon Rubin & Saphir

Dank unserer Komplettlösung bleibt euch **kein Pokémon** vorenthalten.

ALLER LASTER ANFANG Eure Ankunft in Wurzelheim.

**N-ZONE präsentiert euch auf den folgenden Seiten unsere umfassende Komplettlösung. Wir zeigen euch, wo ihr die verschiedenen Pokemons findet, wie ihr mit ihnen kämpft und haben darüber hinaus noch viele weitere Tipps, die euch zum perfekten Pokémon-Trainer machen. Viel Spaß!**

### Wurzelheim

Beim Aussteigen aus einem Laster begegnet euch eure Mutter. Nach einem kurzen Gespräch betretet ihr das Haus und geht die Treppe hoch, um euer neues Zimmer zu bewundern. Nehmt euch die Uhr vor und stellt sie ein. Danach seht euch weiter um. Eure Mutter ruft euch nun wieder ins Erdgeschoss hinunter, damit ihr euren Vater in einer Fernsehsendung bewundern könnt. Bei Sendungsschluss schlägt Muttern euch vor, sich doch nebenan bei Professor Birk vorzustellen. Wenn ihr den Professor besucht, ist nur seine Frau anwesend. Diese rät euch, nach oben zu gehen und das Kind der Familie Birk zu besuchen. Ja nach Auswahl am Anfang des Spiels trefft ihr einen Jungen oder ein Mädchen. Diese neue Bekanntschaft ist während des gesamten Spiels euer Rivale. Im weiteren Spielverlauf werdet ihr euch viermal mit ihm messen müssen. Je leichter euch diese Duelle fallen, desto besser sind eure Fortschritte. Verlasst das Haus in südlicher Richtung und begebt euch zum Labor des Professors. Der Laborassistent sagt euch, dass Prof. Birk Feldstudien betreibt. Verlasst das Labor Richtung Norden zur Route 101. Ein Kind macht euch auf Hilferufe aufmerksam. Geht der Sache auf den Grund.

### Route 101

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Waumpel, Fiffyen**

Ihr entdeckt Professor Birk, der von einem wilden Pokémon bedroht wird. Um ihm zu helfen, müsst ihr nach einem Pokémon in seiner Tasche greifen. Ihr könnt aus drei Pokémon wählen. Zur Wahl als euer erstes eigenes Pokémon stehen: Geckarbor (Wald-Gecko-Pokémon, Pflanzen-Typ), Flemmli (Hühner-Pokémon, Feuer-Typ) sowie Hydropi (Schlammfisch-Pokémon, Wasser/Boden-Typ). Das Hydropi ist eine gute Wahl, da es über einen Mix aus Erd- und Wasserbewegungen verfügt. Trotzdem entwickeln sich auch seine Artgenossen in kraftvolle Pokémon. Wenn ihr euch eines der drei Tierchen geschnappt habt, dann lasst ihr es gegen das wilde Fiffyen kämpfen. Danach wird Birk euch mit zurück zum Labor nehmen. Dort sagt er euch, dass ihr euch mit seinem Kind auf der Route 103 treffen sollt. Geht also zur Route 101 Richtung Rosaltstadt.

DIE QUAL DER WAHL Rettet den Professor mit einem Pokémon.

POKÉDEX Zeichnet alle bekannten Pokémon auf.

UHRSACHE UND WIRKUNG Mit dieser Uhr wird die Spieldauer gemessen.

DEVON-CORPORATION Hier werden Items für Pokémon entwickelt.

### Rosaltstadt

Alle Städte des Spiels verfügen über einen Pokémon-Supermarkt und ein Poké-Center, in dem ihr eure Pokémon kostenlos heilen lassen könnt. Wenn ihr euch im Pokémon-Center umgesehen habt, sprecht die Frau im weißen Kleid östlich vom Center an. Diese begleitet euch zum Pokémon-Supermarkt und schenkt euch einen Heiltrank. Seht euch im Laden um und findet heraus, welche Waren verkauft werden. Im weiteren Spielverlauf wird das Warenangebot größer. Betretet während des Spiels jedes Gebäude und sprecht mit jeder Person, da ihr nach einer Unterhaltung häufig nützliche Items geschenkt bekommt. Verlasst nun den Laden und wandert Richtung Norden zur Route 103.

### Route 103

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Fiffyen, Nr. 27, Wailmer, Nr. 66, Tohaido, Nr. 52**

Züchtet eure Geschöpfe bis etwa auf Level 8, bevor ihr euch mit eurem Rivalen auseinander setzt. Wenn ihr für euren Gegenspieler bereit seid, folgt ihr dem Pfad nach Norden und sprecht ihn an. Welches Pokémon euer Gegner in den Kampf schickt, hängt davon ab, welche Kreatur ihr zu Beginn des Spiels gewählt habt. Ist Geckarbor euer Kampfbulle, so schickt der Gegner Flemmli (Level 5) ins Rennen. Ist Flemmli euer Streithahn, bekommt ihr es mit Hydropi (Level 5) zu tun. Ist Hydropi bei euch Chef im Ring, muss er sich mit Geckarbor (Level 5) herumschlagen.

### Kampf der Rivalen

Da beide Kontrahenten noch keine speziellen Kampftaktiken beherrschen, werdet ihr in diesem Kampf die Oberhand behalten. Nach dem ersten gewonnenen Kampf bekommt ihr, wie in jedem weiteren Trainer-Kampf, eine Gewinn-Prämie. Geht nun zum Labor zurück. Der Professor schenkt euch einen Pokédex. Dieser dient dazu, alle Pokémon zu erforschen, auf die ihr trefft oder die ihr einfangt. Eines der Ziele in dem Spiel ist es, den Pokédex zu komplettieren, um von einigen Personen im Spiel spezielle Belohnungen zu bekommen. Nachdem ihr den Pokédex erhalten habt, gibt's von eurem Kontrahenten einen Pokéball. Verlasst das Labor und eure Mutter gibt euch Spezialschuhe, mit denen ihr draußen schneller laufen könnt. Lauft mit den neuen Items nach Rosaltstadt und kauft einige Pokébälle. Anschließend geht's weiter in Richtung Westen zur Route 102.

### Route 102

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Waumpel, Fiffyen, Zigzachs, Loturzel, Nr. 22, Nr. 29**

BEERIGE ANGELEGENHEIT Gönnt euch eine Pause und pflückt Beeren.

DUELL Hydropi kämpft gegen Fiffyen.

SPANNENDER ZWEIKAMPF Flemmli nimmt es mit Waumpel auf.

PC Im Pokémon-Center lasst ihr eure Tierchen heilen.

Auf dieser Straße müsst ihr euch auf die ersten freien Kämpfe einlassen. Diese gleichen euren Duellen mit wilden Pokémon, außer dass ihr für jeden gewonnenen Kampf Geld erhaltet. Zuerst nimmt es Teenager Calvin mit euch auf, der ein Zigzachs (Level 5) in den Kampf sendet. Dann stoßt ihr auf den Käfersammler Rick, der mit zwei Waumpels (beide Level 4) gegen euch antritt. Als Letztes stellt sich euch Teenager Allen mit einem Fiffyen (Level 5) und einem Schwalbini (Level 3) entgegen. In der Nähe von Teenie Allen wachsen einige Bäume. Pflückt die Beeren und steckt diese in eure Tasche. Dann wendet ihr euch der Göre Tiana zu, die zwei Zigzachs (beide Level 4) für den Kampf verwendet. Direkt südlich von Tiana findet ihr einen Heiltrank. Wandert dann in westlicher Richtung nach Blütenburg City.

### Blütenburg City

In Blütenburg befindet sich die erste Turnhalle. Gegen die Trainer dort habt ihr noch keine Chance. Darum heilt ihr eure Pokémon im Center und sprecht dort mit dem Mann in der oberen rechten Ecke. Er fragt euch nach eurem Trainer-Profil. Ihr antwortet, indem ihr aus verschiedenen Wörtern einen Satz über euch bildet. Danach checkt ihr noch das Angebot im Laden und kauft, was ihr für eure anstehende Expedition in die Wildnis benötigt. Im Westen der Stadt begegnet ihr einem Mann, der euch zur Turnhalle bringt. Darinnen findet ihr euren Vater Norman. Während ihr euch unterhaltet, taucht ein Junge namens Heiko auf und fragt nach einem Pokémon. Ihr zeigt euch hilfsbereit und begleitet ihn, damit er sich ein wildes Pokémon fangen kann. Kehrt dann mit Heiko zur Turnhalle zurück. Nachdem ihr noch einmal mit eurem Vater geredet habt, geht ihr zu Heikos Haus westlich der Turnhalle und sprecht mit seinen Eltern. Diese erzählen, dass Heiko nach Wiesenflur geschickt wurde. Wenn ihr im späteren Spielverlauf die Turnhallen-Turniere gewonnen habt, könnt ihr zu Heikos Eltern gehen, um euch ein Spezial-HM abzuholen. Aber vorerst verlasst ihr Blütenburg City in Richtung Westen zur Route 104.

### Route 104

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Waumpel, Nr. 27, Schwalbini, Fiffyen**

Folgt der Straße bis zum Strand. Dort erwartet euch der junge Billy, der sich mit euch messen will. Er schickt die Nr. 22 (Level 6) und ein Schwalbini (Level 8) ins Gefecht. Folgt dem Strand Richtung Norden, bis ihr an Treppenstufen gelangt. Diese führen zu Mr. Bracks Haus. Leider ist dieser nicht zu Hause. Folgt der Straße weiter nach Norden. Pflückt unterwegs die Beeren und schon erwartet euch der nächste Kampf mit dem Schnösel Winston. Dieser versucht es mit einem Zigzachs (Level 8).Nachdem ihr Winston besiegt habt, geht ihr die Route 104 weiter nach Norden.

### Blütenburgwald

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Waumpel, Schwalbini, Nr. 36, Nr. 15, Knilz**

Wenn ihr das erste Mal durch den Wald lauft, geht ihr zuerst östlich durch das hohe Gras. Passiert den kleinen Zaun Richtung Süden, um kurz auf die 104 zurückzukehren. Hier trefft ihr auf ein Mädchen, das euch darauf hinweist, Pokébälle nicht mitten im Kampf zu benutzen. Südlich vom Mädchen liegt ein Pokéball. Schnappt ihn euch und lauft Richtung Norden in den Wald zurück. Geht zurück Richtung Westen und ihr begegnet dem Käfersammler Lyle, der sechs Waumpels (Level 3) gegen euch aussendet. Nördlich von Lyle findet ihr einen Para-Heiler. Wenn ihr etwas weiter einem Forscher der Devon-Corporation begegnet, fragt dieser, ob ihr ein Knilz gesehen habt. Während ihr mit dem Forscher sprecht, taucht ein gegnerisches Team auf und fordert den Weißkittel auf, Dokumente an das Team abzugeben. Der Forscher weigert sich und versteckt sich hinter euch. So müsst ihr gegen die Diebe ankämpfen. Das Team verwendet ein Fiffyen (Level 9) für das Duell. Nachdem ihr die Gegner in die Flucht geschlagen habt, wandert der Forscher zurück nach Metarost City. Als Belohnung für die Rettung bekommt ihr einen großen Ball, der dazu dient, Pokémon mit höherem Level einzufangen. Folgt dem Pfad, bis ihr auf den Käfersammler James stoßt. James kämpft mit der Nr. 42 (Level 8). Nördlich von James findet ihr Äther. Dann folgt ihr dem Pfad weiter nach Norden und zurück auf die Route 104.

### Route 104

Zurück auf der Straße, erntet ihr die Beeren und begegnet einem kleinen Jungen, der euch TM09 gibt. Im Norden steht ein Blumenladen, den ihr betretet. Hier lernt ihr alles über Beeren und

TURNHALLE Hier lernt ihr euren Vater und Heiko kennen.

DUELL Flemmli nimmt es mit Hydropi auf.

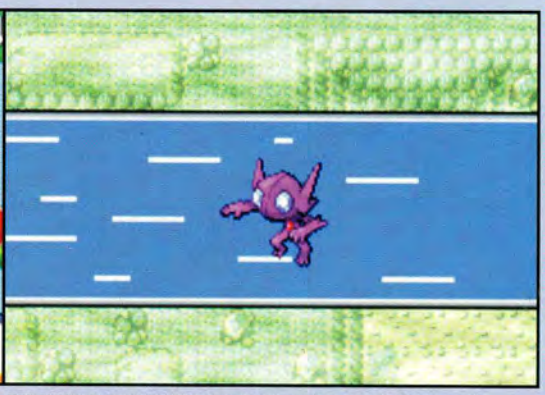
bekommt von einer der Frauen die Wailmerkanne. Diese benutzt ihr, um frisch gesäte Pflanzen zu wässern. Ein kleines Mädchen schenkt euch außerdem eine Amarenabeere. Verlasst mit den neuen Items den Blumenladen und bewegt euch nach Osten, um es mit den nächsten Trainern aufzunehmen. Zuerst versucht euch Lady Cindy mit einem Zigzachs (Level 7) zu schlagen. Dann tritt das Mädchen Haley mit einem Loturzel (Level 7) und einem Knilz (Level 7) gegen euch an. Hinter dem Mädchen Haley versteckt sich ein Angriffplus, das ihr später holt, wenn ihr „Schneiden" benutzen könnt. Vorerst geht es aber über die Brücke auf die Zwillinge zu. Dies ist der erste Zweierkampf, bei dem ihr zwei Pokémon in den Kampf schicken müsst. Organisiert deshalb eure Geschöpfe, bevor ihr in Sichtweite der beiden Mädchen kommt. Die Zwillinge Gina und Mia werden ein Loturzel (Level 8) und die Nr. 22 (Level 8) ins Duell führen. Ein kurzes Stück weiter erwartet euch schon der Fischer Ivan. Da seine drei Exemplare der Nr. 52 (alle Level 6) über keine gefährliche Attacke verfügen, schickt ihr euer schwächstes Tierchen in den Kampf. Dadurch wird es auch gleich hochgezüchtet. Wenn ihr diesen leichten Sieg eingeheimst habt, erntet ihr wieder Beeren und sprecht dann mit der alten Frau, die euch eine Maronbeere überreicht. Auf der rechten Seite des Pfades hinter dem Zaun ist noch eine X-Abwehr versteckt. Nun betretet ihr die Stadt über den Hauptweg.

### Metarost City

In Metarost City nehmt ihr am ersten Hallen-Turnier teil. Bevor ihr aber zur Turnhalle geht, erforscht ihr die Stadt. Das Gebäude im Westen bietet Wohnungen für Mitarbeiter der Devon-Corporation. Sprecht in der zweiten Etage mit dem kleinen Jungen, um von ihm den Premierball zu erhalten. Dann geht ihr in Richtung Pokémon-Center und ihr betretet das Haus westlich des Centers. Sprecht mit dem Mann, um TM01 (Schneiden) zu bekommen. Wenn ihr das Item habt, dreht euch nach Osten und besucht die Pokémon-Trainerschule. Sprecht mit dem Lehrer, um die „Flinkklaue" zu ergattern. Bewegt euch nun in Richtung Turnhalle. Betretet zuerst das Haus rechts von der Halle. Ein kleiner Junge möchte hier mit euch Pokémon tauschen. Wenn ihr die Nr. 36 in eurer Gruppe habt, tauscht ihr ihn gegen die kämpferische Nr. 48. Dann ist es endlich an der Zeit, am ersten Turnier in der Halle teilzunehmen.

**Pokémon-Hallen-Orden Nr. 1**
**Belohnung:**
**Stein-Orden**

POKÉNAVIGATOR Ein wertvolles Utensil zur Orientierung.



WIR MACHEN DEN WEG FREI Euer Pokémon benutzt „Zertrümmern".

Schwalbini
Normal/Flug

#026
Schwalboss
Normal/Flug

#027
Wingull
Wasser/Flug

#028
Pelipper
Wasser/Flug

#029
Trasla
Psycho

#030
Kirlia
Psycho

#031
Guardevoir
Psycho

#032
Gehweiher
Käfer/Wasser

**SEEWEGE** Mr. Brack schippert euch mit seinem Boot durch Henn.

**SUPERMARKT** Hier findet ihr alles für eure Pokémon.

Das erste Turnier ist einfach, wenn ihr ein gutes Pokémon vom Wasser- oder Pflanzen-Typ besitzt. Bei diesem Turnier werden nur Stein-Typen von euren Gegnern in den Kampf geschickt. Als Erstes tritt Teenager Josh mit drei Exemplaren von Nr. 57 (Level 10, 8 und 6) gegen euch an. Dann versucht sich der Teenager Tommy mit Nr. 57 (Level 11) an euch. Letztendlich trefft ihr auf Roxanne, die ebenfalls Nr. 57 (Level 14) und Pokémon Nr. 60 (Level 15) gegen euch ins Rennen schickt. Sobald ihr Roxanne besiegt habt, erhaltet ihr das erste Abzeichen und TM39 (Felsgrab). Beim Verlassen der Halle beobachtet ihr einen Überfall. Sprecht mit dem Forscher, dem ihr schon einmal geholfen habt, und hetzt dem Dieb auf der Route 116 hinterher.

### Route 116

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Nr. 45, Nr. 42, Eneco, Schwalbini**

Auf dieser Straße erwarten euch zwei Trainer. Nehmt zuerst den unteren Pfad und ergattert das Schutz-Item. Dann könnt ihr euch mit den Trainern beschäftigen. Zuerst begegnet euch der Käfersammler Jose, der ein Waumpel (Level 8), Nr. 15 (Level 8) und Nr. 42 (Level 9) ins Duell schickt. Auf dem oberen Pfad erwartet euch dann Teenager Joey mit einem Zigzachs (Level 8) und Nr. 73 (Level 10). Habt ihr auch diese beiden Trainer in ihre Schranken verwiesen, so wendet ihr euch nach Osten den nächsten Gegnern zu. Die Göre Janice versucht euch mit einem Exemplar der Nr. 55 (Level 10) zu Leibe zu rücken. Dann versucht es der Wanderer Clark mit drei Exemplaren von Nr. 57 (alle Level 8). Nachdem auch Wanderer Clark die Segel streichen musste, geht ihr weiter und sprecht mit dem Mann beim Haus. Er erzählt euch etwas über den Tunnel in der Nähe. Geht weiter nach Westen und benutzt „Schneiden", um den Pfad zwischen den Bäumen betreten zu können. Hier erwartet euch zuerst Schüler Jerry mit Nr. 29 (Level 10). Darauf folgt Schülerin Karen mit einem Knilz (Level 9) und Nr. 45 (Level 9). Besiegt auch diese beiden Trainer und begebt euch zum westlichen Ende des Pfades, wo ihr wieder fleißig Beeren sammeln könnt. Außerdem findet ihr dort Äther. Wenn ihr das Zeug eingesackt habt, lauft ihr hinter dem Haus nach Osten. Ihr begegnet am Eingang einer Höhle einem alten Mann, der sein geliebtes Pecko vermisst. Er bittet euch um Hilfe und so betretet ihr die Höhle.

### Metaflur-Tunnel

**Folgendes wildes Pokémon lebt hier: Nr. 45**

Ihr entdeckt die Pecko-Diebe sofort. Bevor ihr es jedoch mit ihnen aufnehmt, holt ihr euch noch den Pokéball nördlich des Eingangs. Dann erst fordert ihr die Typen zum Kampf heraus. Das Team versucht euch mit einem Fiffyen (Level 11) niederzuringen. Sobald ihr den Kontrahenten besiegt habt, lässt er die gestohlenen Papiere fallen und Pecko ist ebenfalls befreit. Der Mann, dem ihr geholfen habt, ist Mr. Brack. Ihr habt sein Haus am Strand schon besucht. Mr. Brack und Pecko verlassen nach dem Kampf den Tunnel. Ihr lasst ebenfalls den Tunnel hinter euch und steigt die Stufen im Felsen hoch. Schnappt euch das X-Spezial und sprecht mit dem Mann im Haus. Er wird euch sagen, wohin ihr als Nächstes gehen müsst. Dann geht es zurück nach Metarost City.

### Metarost City

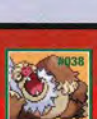
Wieder in der Stadt, trefft ihr auf den Forscher von Devon. Wenn ihr ihm die zurückeroberten Sachen zeigt, erhaltet ihr einen großen Ball. Dann geht ihr mit dem Forscher zur Devon-Corporation in die dritte Etage. Dort bittet er euch, ein Paket nach Graphitport City zu bringen. Dann bringt er euch zum Präsidenten. Dieser fragt, ob ihr nicht Faustauhaven besuchen könnt, um einen Brief an Troy zu übergeben. Ihr gebt euch hilfsbereit und bekommt dafür einen Pokénav. Dann verlasst ihr das Gebäude und geht in Richtung Blütenburgwald.

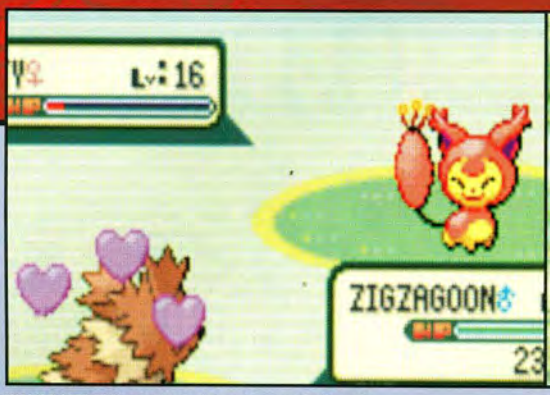
### Route 104/Blütenburgwald

Auf dem Rückweg benutzt ihr „Schneiden" an den Bäumen in der Nähe der Brücke. Ihr ergattert ein Angriffplus. Dann lauft ihr zum Wald zurück und schneidet die Bäume am östlichen Pfad. Folgt dem Pfad bis zu einem Mädchen, das euch eine Wundersaat gibt. Östlich von dort könnt ihr noch eine X-Attacke entdecken. Lauft dann zum Strand und besucht Mr. Brack südlich von Blütenburg.

### Route 104/Route 105/Route 106

Sprecht mit dem Kapitän. Er fragt euch, ob ihr nach Faustauhaven segeln wollt. Wenn ihr im Boot sitzt, folgt es der Route 105 nach Faustauhaven. Sobald ihr später „Surfen" beherrscht, könnt ihr allein die Wasserstraßen erkunden. Jetzt seht ihr euch aber erst in der Stadt um.






WAHRE LIEBE? Eneco bezirzt ihre Gegner im Kampf

METAFLUR-TUNNEL Zerstört die Steine, um passieren zu können.

**Faustauhaven**

In dieser Stadt gilt es, den nächsten Orden zu erringen. Bevor ihr euch in den Kampf stürzen dürft, müsst ihr aber den Brief an Troy abliefern. Geht direkt in das erste Haus auf dem Weg und ihr bekommt einen Seidenschal. Dann sprecht ihr mit dem Fischer im Süden. Er gibt euch eine alte Angel, die es euch ermöglicht, Wasser-Pokémon zu fangen. Wandert dann zu einem Gebäude nördlich vom Center. Der Typ vor dem Haus fragt euch, was momentan angesagt ist. Antwortet ihm, indem ihr aus Wörtern einen Satz über Trends zusammenbaut. Geht anschließend ins Haus. Dann nehmt ihr euch die Trainer im Norden der Stadt vor. Zuerst geht euch Fischer Ned mit einem Exemplar von Nr. 66 (Level 12) an. Dann bekommt ihr es mit Fischer Elliot und seiner Nr. 11 (Level 11), Nr. 66 (Level 8) und Nr. 11 (Level 11) zu tun. Wenn ihr die Fischer besiegt habt, betretet ihr die Höhle am westlichen Strand.

**Granithöhle**

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Nr. 57, Nr. 48, Zobiris, Stollunior, Nr. 63**

In der Höhle stoßt ihr auf einen freundlichen Wanderer, der euch TM05 (Blitz) gibt. Westlich von euch findet ihr ein Fluchtseil. Anschließend geht ihr die Leiter in der Nähe hinunter. Auf der nächsten Ebene sucht ihr in einer südlichen Passage nach einem Pokéball. In der unteren rechten Ecke findet ihr eine weitere Leiter. Durchquert diese Ebene Richtung Westen, bis ihr auf eine Treppe stoßt. Diese klettert ihr hinauf und geht weiter nach rechts zu einer weiteren Leiter. Klettert an der Leiter nach oben, ein Stück weiter links erklimmt ihr noch eine Leiter. Zurück auf der Hauptebene, bewegt ihr euch nach Westen und gelangt zu einem kleinen Höhleneingang. Betretet die Höhle und redet mit Troy. Überreicht ihm den Brief und er bedankt sich mit TM47 (Stahlflügel). Um die Höhle vollständig zu erkunden, müsst ihr später mit einem Eilrad zurückkehren. Mit diesem erforscht ihr die zweite, sandige Ebene, um einen Schutz und ein Sonderbonbon zu ergattern. Verlasst nun die Höhle wieder und lauft zur Turnhalle.

**Pokémon-Hallen-Orden Nr. 2**

**Belohnung: Knöchel-Orden**

In dieser Halle herrschen Kampf-Pokémon vor. Die Turnhalle ist zu Beginn dunkel. Mit jedem Trainer, den ihr besiegt habt, wird der Lichtkreis jedoch größer. Zuerst müsst ihr es mit der Kämpferin Laura und ihrer Nr. 76 (Level 14) aufnehmen. Dann stellt sich euch der Schwarzgurt Hideki mit seiner Kreatur Nr. 73 (Level 14) entgegen. Als Nächstes gilt es, die Kämpferin Tessa

ANGELN BERUHIGT Von diesem Fischer bekommt ihr eine alte Angel.

DEVON-WARE Diese fiesen Typen versuchen den Doktor zu berauben.

**ANGELN BERUHIGT** Von diesem Fischer bekommt ihr eine alte Angel.

**EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG** Hier haust Kapitän Brigg.

mit zwei Exemplaren von Nr. 76 (beide Level 12) und einem von Nr. 73 (Level 12) zu besiegen. Als Letztes müsst ihr Hallenleiter Kamillo mit seinen Pokémon Nr. 73 (Level 17) und Nr. 76 (Level 18) schlagen. Wenn ihr gegen Kamillo gewonnen habt, erhaltet ihr den Knöchel-Orden, der alle Pokémon auf Level 30 bringt. Außerdem könnt ihr jetzt „Blitz" außerhalb von Kämpfen benutzen, um dunkle Wege zu erhellen, und ihr erhaltet TM08 (Protzen), das Attacke und Verteidigung während eines Kampfes erhöht. Kehrt mit den neuen Items zu Mr. Brack zurück.

### Faustauhaven/Route 107/Route 108

Sprecht mit dem Kapitän und fragt, ob er euch nach Graphitport City bringt. Wieder segelt ihr über verschiedene Wasserstraßen. Kehrt im späteren Spielverlauf mit „Surfen" auf diese Straßen zurück, um verschiedene Trainer zu besiegen und das Schiffswrack nach Items zu durchsuchen.

### Route 109

Wenn ihr „Surfen" beherrscht, kehrt ihr auch auf diese Straße zurück, um weitere Trainer im Wasser zu bekämpfen und ein AP-Plus zu ergattern. Zunächst bekämpft ihr aber sämtliche Trainer am Strand. Zuerst macht ihr Matrose Huey mit seinem Pokémon Nr. 73 (Level 14) platt. In der Nähe von Seemann Huey spielen kleine Kinder mit Schwimmreifen. Lasst euch den Pudersand von ihnen geben und wendet euch wieder den Trainer-Duellen zu. Dann müsst ihr den Planscher Ricky mit einem Zigzachs (Level 14) besiegen. Matrose Edmond setzt erst Kreatur Nr. 27 (Level 12), dann Nr. 73 (Level 12) und als Letztes wieder Nr. 27 (Level 12) gegen euch ein. Der letzte Trainer am Strand ist Planscher Lola mit zwei Azurills (beide Level 13). Wenn ihr mit den Gegnern am Strand fertig seid, geht ihr zum westlichen Strand in den Limonadenladen. Hier erwarten euch drei weitere Kämpfe, für die es eine Belohung gibt, falls ihr alle drei gewinnt. Der erste Gegner ist Matrose Dwayne mit Nr. 27, Nr. 66 und Nr. 73 (alle Level 11). Dann rückt euch die Schönheit Johanna mit Pokémon Nr. 50 (Level 13) zu Leibe. Der letzte Gegner im Laden ist Planscher Simon, der ein Azurill (Level 12) und Kreatur Nr. 55 (Level 12) in den Kampf schickt. Wenn alle drei Gegner besiegt sind, sprecht ihr wieder mit dem Besitzer des Ladens, um von ihm die Belohnung in Form eines Sechser-Packs Limonade zu kassieren. Nun könnt ihr damit beginnen, die Stadt zu erkunden.

### Graphitport City

Wenn ihr die Stadt betretet, seht ihr einen Marktplatz im Westen. Die Händler sind auf besondere Waren spezialisiert. Hier gibt es einen Puppenhändler und einen Statuswerte-Guru. Wenn ihr ein energetisches Pokémon als Führer eurer Gruppe habt, gibt euch die Frau in der Nähe des Gurus ein Band. Sprecht mit dem Mann am nördlichen Ende des Marktes. Er befiehlt euch, zu ihm zurückzukommen, wenn ihr TM 43 (Geheimpower) besitzt. Nun verlasst ihr den Marktplatz und besucht den Pokémon-Supermarkt. Kauft hier eine Hafen-Mail für einen späteren Handel. Dann besucht ihr den Pokémon-Fan-Club westlich vom Laden. Sprecht mit dem Vorstand, der auf der Couch sitzt. Er rät euch, euren Pokémon mehr Pokériegel zu fressen zu geben. Dies tut ihr dann auch bald in der Wettkampfarena. Jetzt redet ihr aber noch mit der Frau am anderen Ende des Raumes. Sie untersucht eure Pokémon, um festzustellen, ob diese euch lieben. Wenn ihr gefällt, was sie sieht, belohnt sie euch mit einem Schal. Als Nächstes besucht ihr im Süden Kapitän Briggs Briggwerft. Wenn ihr mit dem Doktor sprecht, bemerkt er, dass ihr die Devon-Waren habt. Leider ist Brigg ausgegangen, weswegen ihr ihn suchen müsst, um ihm die Waren zu geben. Nun besucht ihr das Ozeanmuseum im Norden. Zahlt das Eintrittsgeld und sprecht dann mit dem gegnerischen Team, dem ihr schon begegnet seid. Ihr bekommt TM46 (Dieb). Dann benutzt ihr die hintere Treppe. Im Erdgeschoss findet ihr Kapitän Brigg. Wenn dieser euch die Sachen abnehmen will, tauchen gegnerische Teammitglieder auf und versuchen die Devon-Waren an sich zu bringen. Das erste Teammitglied benutzt ein Pokémon Nr. 97. Das zweite Mitglied schickt ein Pokémon Nr. 63 und Nr. 97 (beide Level 14) zu euch in die Arena. Wenn ihr die Typen besiegt habt, lassen sie die Waren in Ruhe und ergreifen die Flucht. Verlasst das Museum und sucht im Westen der Stadt den Namenbewerter auf. Dieser Mann beurteilt die Namen eurer Geschöpfe und falls diese euch nicht mehr gefallen, könnt ihr sie dort ändern. Verlasst das Haus wieder und geht nach Norden in Richtung Wettkampfarena auf die Route 110.

DER LIMONADEN-LADEN Eine nützliche Belohnung erwartet euch.

GUTES RAD IST NICHT TEUER Bei Radla bekommt ihr ein Rad geschenkt.

### Route 110

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Nr. 78, Nr. 52, Nr. 81, Pelipper, Nr. 80, Nr. 27, Wailmer, Nr. 66, Nr. 95**

Die Route 110 ist lang und voll von Trainern und wilden Pokémon. Wenn ihr später ein Fahrrad habt, könnt ihr die Strecke über den Radweg abkürzen. Da ihr im Moment aber leider kein Fahrrad besitzt, müsst ihr euch zu Fuß durchschlagen. Pokéfan Isabell möchte sich mit euch messen und verwendet dabei die Pokémon Nr. 80 und Nr. 81 (beide Level 15).

### Das Rätselhaus

An der Stelle, an der die Straße einen Knick macht, steht ein kleines Haus. Darinnen werdet ihr den Rätselmeister kennen lernen, der sich unter einem Tisch versteckt. Das ganze Haus ist eine Art Labyrinth, das ihr erfolgreich durchqueren müsst. Jedes Mal, wenn ihr einen Orden errungen habt, könnt ihr das Rätselhaus durchwandern, um besondere Items zu bekommen. Um das Haus wieder verlassen zu können, müsst ihr eine Schriftrolle finden, die den Code für den Ausgang beinhaltet. Nachdem ihr im Haus alles erledigt habt, lauft ihr nach Westen zur nächsten Straße.

### Route 103

Das Gebiet westlich des Rätselhauses ist die zweite Hälfte der Route 103. Die andere Hälfte liegt bei Rosaltstadt. Erforscht also diesen Teil der Straße und schlagt die Trainer. Aromalady Daisy möchte euch mit einem Pokémon Nr. 94 (Level 16) schlagen. Habt ihr sie besiegt, so treten euch die Zwillinge Amy und Liv mit ihren Geschöpfen Nr. 80 und Nr. 81 (beide Level 16) entgegen. Nachdem ihr auch diese beiden niedergerungen habt, möchte sich Pokéfan Miguel mit einem Eneco (Level 16) mit euch anlegen. Der letzte Gegner auf dieser Straße ist Fischer Andrew mit Pokémon Nr. 52 (Level 5), Nr. 66 (Level 10) und noch einmal Nr. 52 (Level 15). Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, schneidet ihr die Bäume, um den oberen Teil der Straße zu erkunden. Ihr findet dort einen Megablock und einige Beeren. Kehrt mit vollen Taschen zum Rätselhaus zurück und wandert dahinter nach Osten weiter.

### Route 110

Dieser Arm der Straße ist zermürbend. Die Strecke ist nicht nur voller Trainer, die sich mit euch anlegen wollen – sie ist außerdem überwuchert mit hohem Gras, voll mit wilden Pokémon. Geht unter dem Radweg nach Osten durch. Direkt vor dem ersten Trainer findet ihr ein Angriffplus. Legt euch dann mit

OZEANMUSEUM Sucht hier nach Kapitän Brigg.

ROUTE 103 Ein schweres Stück Arbeit liegt vor euch.

DYNAMO-ORDEN Tretet auf die Steine, um auf Walter zu stoßen!

RADWEG Eine schnelle Abkürzung von Malvenfroh nach Graphitport.

Teenager Timmy an, der ein Fiffyen (Level 12), Nr. 70 (Level 16) und Nr. 78 (Level 14) gegen euch aussendet.

### Rivalen-Kampf Nr. 2

Ein kleines Stück den Weg hoch werdet ihr auf euren Rivalen treffen. Habt ihr zu Beginn des Spiels Geckarbor gewählt, so treten ein Wailmer (Level 18), ein Knilz (Level 18) und Pokémon Nr. 5 (Level 20) gegen euch an. War dagegen Flemmli eure Wahl, bekommt ihr es mit einem Knilz (Level 18), Pokémon Nr. 101 (Level 18) und Hydropi (Level 20) zu tun. War aber Hydropi eure erste Wahl, führt euer Rivale ein Wailmer (Level 18), Pokémon Nr. 101 (Level 18) und Pokémon Nr. 2 (Level 20) gegen euch ins Feld. Wählt eure Pokémon jetzt bewusst aus, damit ihr nicht unterliegt. Nachdem ihr euren Rivalen in seine Schranken verwiesen habt, bekommt ihr den Itemfinder.

### Route 110

Folgt der Straße weiter und sammelt so viele einzigartige Pokémon, wie ihr finden könnt. Diese lange Straße bietet euch Gelegenheit, euren Pokédex aufzufüllen. Der erste Gegner auf dieser Straße ist Pokémon-Sammler Edwin. Er verwendet im Kampf ein Loturzel und dann Pokémon Nr. 23 (beide Level 14). Dann begegnet euch Psycho Edward, der Pokémon Nr. 39 (Level 16) in den Kampf führt. Als Letztes erwartet euch Angler Dale mit zwei Pokémon Nr. 66 (Level 12 und 9), einem Wailmer (Level 15) und Pokémon Nr. 66 (Level 12). Nachdem ihr euch erfolgreich verteidigt habt, geht es weiter zum anderen Ende der Straße. Dort gibt es einen weiteren Eingang zum Radweg. Wenn ihr ein Fahrrad habt, wird eine neue Straße befahrbar. Dazu später mehr. Nun geht es nach Norden weiter, wo ihr einige Nanabbeeren pflückt und dann weiter nach Malvenfroh City zieht.

### Malvenfroh City

In Malvenfroh gibt es die nächste Turnhalle. Aber bevor ihr euch in den Kampf stürzt, habt ihr noch viele Dinge zu erledigen. Besucht zuerst das Haus neben dem Supermarkt. Wenn ihr einen Hafenbrief im Gepäck habt, könnt ihr diesen mit der Frau gegen einen Münzkorb tauschen. Mit dem Münzkorb habt ihr die Möglichkeit, in der Spielhalle von Malvenfroh zu zocken. Besucht ein weiteres Haus im Osten, um vom Bewohner HM06 (Zertrümmerer) zu erhalten. Ein Stück weiter südlich findet ihr hinter dem Zaun noch ein X-Tempo. Das nächste Gebäude, das ihr aufsucht, ist Radlas Radladen. Sprecht mit dem Besitzer und er stellt euch zwei Fahrräder zur Wahl. Ihr könnt zwischen einem Kunst- und einem Eilrad auswählen. Das Eilrad ist zwar schnell, aber schwer um Ecken zu lenken. Das Kunstrad ist einfacher in der Handhabung, aber dafür etwas langsamer. Beide Räder gewähren euch Zugang zu unterschiedlichen Bereichen in Hoenn. Zum jetzigen Zeitpunkt solltet ihr das Eilrad wählen. Verlasst die Stadt Richtung Süden und geht in das Haus, das zum Radweg führt.

### Radweg

Auf dem Radweg gibt es viele Trainer, die euch herausfordern. So versucht Triathlet Abigail euch mit einem Exemplar der Nr. 82 (Level 17) zu Leibe zu rücken. Dann versucht sich Triathlet Anthony mit zwei Pokémon Nr. 82 (beide Level 16) an euch. Triathlet Benjamin versucht euch ebenfalls mit Nr. 82 (Level 17) zu besiegen. Der nächste Trainer ist Triathlet Jasmine, die zwei Pokémon Nr. 82 (beide Level 15) und Pokémon Nr. 84 (Level 7) gegen euch ins Feld führt. Der letzte Gegner auf dem Radweg ist Triathlet Jacob mit zwei Pokémon Nr. 7 (beide Level 7) und der Nr. 82 (Level 15). Wenn ihr alle Trainer besiegt und das Ende des Radwegs erreicht habt, bewertet ein Typ auf einem Rad eure Fähigkeiten im Umgang mit dem Drahtesel. Wenn ihr euch jetzt stark genug fühlt, kehrt ihr zur Turnhalle in Malvenfroh zurück.

### Malvenfroh City

Vor der Turnhalle trefft ihr Wally, der ebenfalls den Orden erringen will. Erteilt ihm eine gnadenlose Lektion und bewahrt ihn vor einer Blamage gegen den Hallenbesten. Wally schickt sein Pokémon Nr. 29 (Level 16) gegen euch in den Kampf. Danach werdet ihr von Wallys Onkel nach Wiesenflur eingeladen, um Wally zu besuchen. Endlich gehen die beiden und ihr könnt die Turnhalle betreten.

### Pokémon-Hallen-Orden Nr. 3

**Belohnung: Dynamo-Orden**

Diese Halle ist mit elektrischen Pokémon gefüllt. Der erste Gegner ist Gitarrist Kirk mit einem Pokémon Nr. 78 und einem Nr. 82 (beide Level 18). Dann fordert euch Teenager Ben mit einem Zigzachs (Level 19) heraus. Kämpferin Vivian schickt Pokémon Nr. 76 (Level 19) gegen euch ins Rennen. Der vorletzte Gegner ist Gitarrist Shawn mit drei Exemplaren der Nr. 84 (alle Level 17).

**WETTBEWERB Nehmt in den größeren Städten an Wettbewerben teil.**

**POKÉMON-PENSION Lasst schwächere Kreaturen hier hochzüchten.**

Nachdem ihr alle Trainer niedergerungen habt, trefft ihr auf den Hallenbesten Walter. Dieser schickt zuerst Pokémon Nr. 82 (Level 22) gegen euch aus. Darauf folgen Nr. 84 (Level 20) und Nr. 83 (Level 23). Wenn ihr Walter besiegt habt, erhaltet ihr den Dynamo-Orden, der es euch erlaubt, „Zertrümmern" außerhalb von Kämpfen zu benutzen. Außerdem bekommt ihr TM34 (Schockwelle). Später im Spiel kehrt ihr nach Malvenfroh zurück, um „Surfen" zu erhalten, da einige Bereiche von Hoenn nur vom Wasser aus erreichbar sind.

### Route 117

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Volbeat, Gehweiher, Marill, Illumise, Goldini**

Von Malvenfroh wandert ihr Richtung Westen. Am Anfang dieser Straße findet ihr die Pokémon-Pension. Sprecht mit der Pensionsleiterin, wenn ihr eure Geschöpfe abgeben wollt. Ihr könnt maximal zwei Tiere in der Pension unterbringen. Wenn ihr Pokémon abgebt, die noch nicht so viel Erfahrung gesammelt haben, werden sie in der Pension wachsen und dazulernen. Falls ihr ein Männchen und ein Weibchen derselben Art dort abgebt, besteht die Chance, dass dieses Paar nach einiger Zeit Nachwuchs bekommt. Nun lauft ihr weiter Richtung Westen, um euch den nächsten Trainern zu stellen. Triathlet Dylan schickt ein Dodu Level 18 gegen euch in den Kampf. Pokémon-Züchterin Lydia sendet zuerst ein Wingull, dann ein Marill und als Nächstes ein Roselia gegen euch aus. Anschließend folgt ein Goldini, dann ein Knilz und als Letztes ein Eneco. Alle Gegner haben Level 12. Wenn ihr Lydia besiegt habt, erwarten euch auch schon die Zwillinge Anne und Meg. Die beiden schicken ein Zigzachs Level 16 und ein Makuhita Level 18 gegen euch in den Kampf. In der Nähe der Zwillinge findet ihr einige Beeren. Pflückt sie und geht dann weiter nach Westen. Als Nächstes versucht euch Triathletin Maria mit einem Dodu Level 18 das Leben schwer zu machen. Dann versucht sich der Käfermaniac Derek mit seinem Nincada, einem Pudox und einem Papinella (alle Level 15) an euch. Der letzte Gegner auf dieser Straße ist Pokémon-Züchter Isaac. Er versucht euch zuerst mit einem Flurmel, dann mit einem Stollunior und als Nächstes mit einem Schwalbini niederzuringen. Sind diese bezwungen, folgen noch ein Makuhita, ein Fiffyen sowie ein Zigzachs. Alle Widersacher dieser Kampfeinlage haben Level 12. Wenn ihr euch erfolgreich gegen Isaac behauptet habt, findet ihr unterhalb des südlichen Blumenbeetes einen großen Ball und oberhalb des nördlichen Blumenbeetes

**ALTE BEKANNTE Besucht Heiko und seine Verwandtschaft.**

**HARTE NUSS Die Winstrate-Familie müsst ihr in vier Kämpfen schlagen.**

**NATURGEWALT Hier benötigt ihr das Wüstenglas.**

**SEILBAHNSTATION Diese finsteren Typen lassen euch nicht passieren.**

könnt ihr einen Beleber entdecken. Anschließend lauft ihr nach Westen weiter.

### Wiesenflur

Obwohl hier Heikos Verwandte leben und sich in Wiesenflur eine Wettbewerbsarena befindet, ist diese Stadt ziemlich klein. Nehmt in der Arena an den ersten Wettbewerben teil. Heikos Verwandte leben im mittleren Haus der südlichen Stadt. Besucht also nun euren Freund. Westlich des Hauses von Heikos Verwandtschaft wird eine Frau beurteilen, wie sehr euch eure Pokémon lieben. Geht auf Nummer Sicher und setzt euer bestes Pokémon in der Liste nach vorn. Dann checkt ihr noch das Angebot im Pokémon-Supermarkt und weiter geht's in Richtung des Tunneleingangs in der Nähe. Bevor ihr den Tunnel betretet, müsst ihr euch davon überzeugen, dass eines eurer Pokémon „Zertrümmern" beherrscht.

### Metaflurtunnel

Ihr seid schon auf der anderen Seite dieses Tunnels gewesen. Mithilfe von „Zertrümmern" könnt ihr nun beide Seiten des Tunnels benutzen. Zuerst gilt es aber, Wanderer Mike zu schlagen. Dieser tritt mit zwei Exemplaren der Spezies Kleinstein und dann mit einem Machollo (alle Level 16) gegen euch an. Nachdem ihr den Wanderer besiegt habt, lauft ihr nach Westen weiter und betretet dort die zweite Hälfte der Route 116.

### Route 116

Ihr trefft einen Mann, der sein Schattenglas verloren hat. In den Klippen findet ihr ein KP-Plus. Dort benutzt ihr den Detektor, um das Glas zu finden. Es stellt sich heraus, dass dieses Glas nicht dem Mann gehört, und ihr packt das Schattenglas in eure Tasche. Anschließend geht es durch den Tunnel zurück.

### Metaflurtunnel

Hinter dem Eingang nach Wiesenflur findet ihr im Norden des Tunnels Top-Äther. Endlich könnt ihr dem getrennten Liebespaar helfen. Benutzt „Zertrümmern", um den Weg durch den Metaflurtunnel frei zu machen. Der erfreute Mann schenkt euch ein HM04 (Stärke). Dann geht es nach Wiesenflur zurück.

### Wiesenflur

Zurück in Wiesenflur, besucht ihr noch mal Heikos Familie. Ihr begegnet der Frau vom Metaflurtunnel. Sie ist ebenfalls eine Verwandte Heikos. Reist weiter nach Malvenfroh City und wendet euch nach Norden. Reist auf der Route 111 zu eurem nächsten Ziel.

### Route 111

Nehmt die Stufen hoch nach Norden. Ihr erreicht ein kleines, gelbes Haus, vor dem ein Mann steht. Er fragt euch, ob ihr es mit seiner Familie im Kampf aufnehmen möchtet. Ihr müsst alle vier Familienmitglieder direkt hintereinander schlagen. Nehmt euch also ein gutes Elektrizität- und Wasser-Pokémon und schon geht's los. Victor Winstrate versucht euch mit einem Schwalbini und einem Zigzachs (beide Level 16) zu schlagen. Als Nächste versucht sich Victoria Winstrate mit einem Roselia Level 17 an euch. Dann taucht Vivi Winstrate auf und schickt zuerst ein Marill, anschließend ein Knilz und zuletzt ein Camaub (alle Level 15) gegen euch ins Duell. Zum Schluss erscheint Vicky Winstrate mit einem Meditie Level 18. Nachdem ihr die gesamte Sippe geschlagen habt, besucht ihr das Haus der Verlierer, um dort einen Extra-Gegenstand abzusahnen. Lauft nach Norden und benutzt „Zertrümmern", um durch einen engen Pass zu gelangen. Wenn ihr etwas weiter auf dem Pfad wandert, seht ihr die Interviewer Gabby und Ty. Bekämpft deren Magnetilo und Flurmel (beide Level 19) und gebt ihnen dann ein Interview. Wenn ihr das nächste Mal in einer Stadt seid, seht ihr euch im Fernsehen die Reportage an. Ein Stück weiter stoßt ihr auf die Picknickerin Irene. Diese sendet ein Knilz und ein Marill (beide Level 18) gegen euch aus. Danach begegnet euch Camper Travis mit einem Sandan Level 19. Hinter Travis wird die Straße aufgrund eines Sandsturms unpassierbar. Geht also weiter Richtung Westen auf die Route 112.

### Route 112

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Camaub, Machollo**

Diese Straße führt zum Schlotberg hinauf. Zwei Trainer erwarten euch am Beginn der Route 112, einer südlich und der andere nördlich. Camper Larry versucht euch mit einem Zigzachs und einem Blanas (beide Level 18) zu Leibe zu rücken. Picknickerin Carol sendet ein Papinella und ein Lombrero (beide Level 18) gegen euch aus. Nachdem beide Trainer besiegt sind, steigt ihr ein paar Stufen hinauf zu den nächsten Trainern. Wanderer Trent versucht euch mit vier Exemplaren der Spezies Kleinstein (alle Level 16) zu besiegen. Dann möchte Wanderer Brice mit euch rin-

FOSSILIEN Hier könnt ihr in Erfahrung bringen, wo es Fossilien gibt.

HANDARBEIT In der Glaswerkstatt werden Items hergestellt.

gen. Er verwendet ein Camaub und ein Machollo (beide Level 18) gegen euch. Sprecht nach den Duellen mit dem gegnerischen Team, das die Seilbahn bewacht. Diese Kerle lassen euch nicht passieren und so müsst ihr den langen Weg um den Berg herum nehmen. Wendet euch nach Westen zum Eingang des Feurigen Pfades.

### Feuriger Pfad

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Qurtel, Camaub, Sleima**

Durchquert diesen Tunnel und merkt euch den Felsblock im Westen. Wenn ihr den nächsten Orden errungen habt, könnt ihr ihn mit „Stärke" beiseite schieben und den Rest des Pfades erkunden. Jetzt aber verlasst ihr den Feurigen Pfad am anderen Ende.

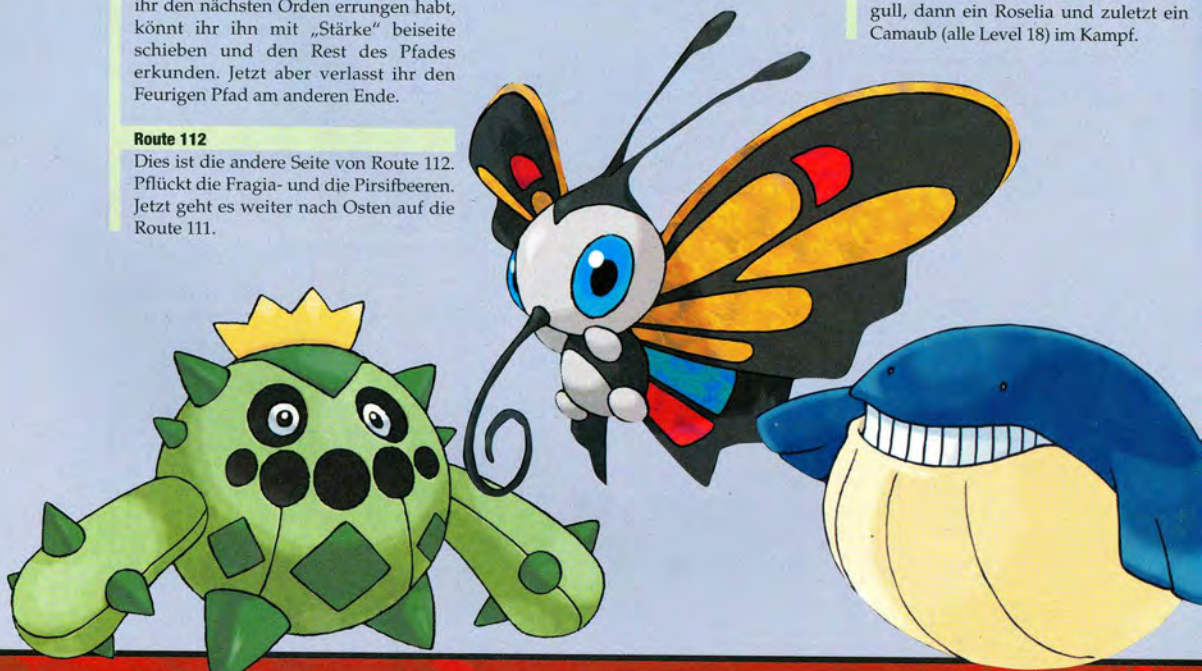
### Route 112

Dies ist die andere Seite von Route 112. Pflückt die Fragia- und die Pirsifbeeren. Jetzt geht es weiter nach Osten auf die Route 111.

### Route 111

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Puppance, Schmerbe, Tuska, Kleinstein, Marill, Sandan, Gehweiher**

Erneut ist der Süden der Straße von einem Sandsturm blockiert. Geht also weiter nach Norden und ihr stoßt auf den nächsten Trainer. Ass-Trainer Milton schickt einen Frizelbliz und einen Wailmer (beide Level 18) gegen euch ins Rennen. Weiter den Pfad hoch seht ihr einen Mann, der euch TM43 (Geheimpower) gibt. Damit könnt ihr euch eine Geheimbasis schaffen und einrichten. Lauft weiter nach Norden, bis ihr ein kleines Haus in östlicher Richtung seht. Bei der alten Dame könnt ihr rasten und eure Pokémon dadurch heilen. Mit dem Eilrad fahrt ihr den Hang rauf und stoßt auf Schwarzgurt Daisuke. Dieser führt ein Machollo Level 18 gegen euch ins Feld. Fahrt zum Hotel zurück und pflückt dort die Himmih- und die Sinelbeeren. Sprecht mit dem Mädchen, um eine zufällige Beere zu bekommen (ihr könnt täglich zurückkommen, um eine Beere zu erhalten). Geht nach Westen, um einem weiteren Trainer die Stirn zu bieten. Ass-Trainer Brooke benutzt ein Wingull, dann ein Roselia und zuletzt ein Camaub (alle Level 18) im Kampf.



KRATERSEE Bekämpft die Gegner, damit eure Heimat erhalten bleibt.

HEISSES PFLASTER Die alte Dame an den heißen Quellen gibt euch ein Ei.

**Route 113**

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Pandir, Panzaeron, Sandan**

Diese Straße führt nach Laubwechselfeld. In der Nähe des Vulkans trefft ihr auf Teenager Neal. Er sendet ein Knacklion Level 18 und ein Geradaks Level 20 gegen euch aus. Nördlich von Neal versteckt sich Ninjajunge Lao in der Asche. Sprecht ihn an, um einen Kampf zu beginnen. Lao führt vier Exemplare der Spezies Smogon (dreimal Level 17, zuletzt Level 19) gegen euch ins Feld. Wenn ihr Lao geschlagen habt, lauft ihr zum östlichen Hang, um dort einen Superschutz einzusammeln. Dann geht es wieder weiter nach Westen. Die Schirmdame Madeline erwartet euch bereits mit ihrem Camaub Level 20. Als Nächstes trefft ihr auf die Zwillinge Tori und Tia. Die beiden benutzen jeweils ein Flurmel Level 20 für das Duell. In den Felsen nahe den Zwillingen findet ihr Top-Äther. Weiter geht es nach Westen. Ihr gelangt an eine Glaswerkstatt. Bevor ihr sie betretet, müsst ihr noch Lung schlagen, der sich nahe der Tür in der Asche versteckt. Ninjajunge Lung rückt euch mit einem Nincada und dann mit einem Ninjask (beide Level 19) auf die Pelle. Der Besitzer der Werkstatt gibt euch eine Aschetasche. Sammelt damit Asche im hohen Gras, um in der Werkstatt verschiedene Items daraus machen zu lassen. Weiter geht es nach Westen, wo ihr an einem Hang TM32 (Doppelteam) findet. Dann lauft ihr nach Süden, wo der letzte Trainer euch erwartet. Teenager Dillon sendet ein Stollunior Level 20 gegen euch aus.

**Laubwechselfeld**

Im Pokémon-Center begegnet ihr Lanette. Sie hat das Pokémon-Lagerungs-System erfunden. Westlich des Centers gibt es eine Wettbewerbsarena. Um dort teilnehmen zu können, müsst ihr den Normal-Rang haben. Das Haus neben der Arena gehört dem Attacken-Helfer. Dieser kann euren Geschöpfen Attacken für den Preis einer Herzschuppe beibringen. Diese findet ihr zwar erst, wenn ihr „Tauchen" beherrscht, kommt aber einfach später zurück, um euren Pokémon die richtigen Attacken beibringen zu lassen. Westlich des Supermarktes befindet sich Prof. Kosmos Labor. Sprecht dort mit der Frau. Sie teilt euch mit, dass der Professor mit dem gegnerischen Team zur Route 114 gegangen ist.

**Route 114**

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Loturzel, Wablu**

Verlasst Laubwechselfeld in Richtung Westen. Betretet das grüne Haus, in dem der Fossilmaniac wohnt. Der kleine Bruder des Maniacs gibt euch TM28 (Schaufler). Geht dann durch das Loch in der Wand, um am Ende der Höhle Tipps für Fossilienfunde zu bekommen. Wieder draußen, steht westlich ein Mann mit einem Fiffyen. Er gibt euch TM05 (Brüller). Weiter geht es nach Süden, um den nächsten Trainern zu begegnen. Angler Nolan schickt ein Schmerbe Level 20 ins Duell. Als Nächster versucht sich Angler Claude mit zwei Exemplaren der Spezies Goldini (beide Level 16), dann mit einem Schmerbe Level 18 und zu guter Letzt mit einem Goldini Level 16 an euch. Dann trefft ihr auf Picknickerin Nancy. Sie rückt euch mit einem Marill und einem Lombrero (beide Level 19) zu Leibe. Ihr lauft weiter über eine Brücke und gelangt an ein gelbes Haus. Hinter dem Haus findet ihr östlich an einem Hang einige Beeren. Pflückt sie und betretet dann das Haus. Hier wohnt Lanette, die euch eine Loturzel-Puppe (*Saphir*) oder eine Samurzel-Puppe (*Rubin*) gibt. Wenn ihr das nächste Mal einen PC benutzt, wird „Lanettes PC" erscheinen, um das Pokémon-Lagerungs-System aufzurufen. In der Nähe von Lanettes Haus steht ein Mann, der euch eine Beere gibt. Kommt hierhin zurück, um täglich eine Beere zu erhalten. Sammelt alle fünf! Dann geht es weiter nach Süden. Ihr trefft die Zwillinge Tyra und Ivy. Diese kämpfen mit einem Roselia Level 19 und einem Georok Level 21. Wenn die beiden besiegt sind, wendet ihr euch Camper Shane zu. Er benutzt im Kampf ein Sandan und ein Blanas (beide Level 19). Dann bekommt ihr es mit Pokémaniac Steve zu tun. Dieser sendet ein Stollunior Level 20 gegen euch aus. Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, steigt ihr die Stufen zum Berg hoch. Nördlich der Stufen gilt es, einen Fels zu zertrümmern, um das Protein dahinter zu ergattern. Folgt dann dem felsigen Pfad zu den nächsten Trainern. Hitzkopf Bernie sendet ein Schneckmag und ein Wingull (beide Level 19) gegen euch aus. Dann versucht sich Wanderer Lucas mit drei Exemplaren der Spezies Kleinstein (alle Level 18) an euch. Der letzte Trainer ist Wanderer Lenny mit zwei Exemplaren der Spezies Machollo (beide Level 19). Habt ihr auch Lenny besiegt, wandert ihr zum nahen Höhleneingang.

ÜBERFALL Verhindert den Diebstahl des Meteoriten.

SCHLOTBERG Fahrt mit der Seilbahn, um einen Diebstahl zu vereiteln.

### Meteorfälle

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zubat, Krebutack**

Wenn ihr die Meteorfälle erreicht, lauft ihr zuerst nach Norden, um einen Hyperheiler zu ergattern. Dann geht es zurück zum Ausgangspunkt und weiter nach Westen über eine Brücke. Ihr stolpert über das gegnerische Team, das gerade einen Meteoriten stehlen will. Das zweite Team taucht auf und will den Diebstahl verhindern. Das erste Team verlässt daraufhin den Schlotberg und der andere Anführer von Team Aqua/Magma (dies hängt davon ab, welche Version ihr spielt) wechselt einige Worte mit euch. Sprecht dann mit dem Mann im Hintergrund, denn dies ist Professor Kosmo. Wendet euch nach dem Gespräch westlich einigen Stufen zu, um einen Mondstein zu finden. Dann müsst ihr den Weg zur Seilbahn auf der Route 112 zurücklaufen. Sprecht mit der Frau an der Seilbahnstation, um den Schlotberg hochfahren zu können.

### Schlotberg

Wenn ihr aus der Seilbahn aussteigt, seht ihr zwei fiese Team-Typen, die den südlichen Pfad zur Seilbahn blockieren. Wandert also den Berg hinauf. Sprecht die Teammitglieder auf dem Bergplateau an, um herauszubekommen, was sie planen. Danach lauft ihr zum westlichen Hang, um dort gegen die Teammitglieder zu kämpfen. Das erste Bandenmitglied sendet ein Zubat und ein Fiffyen (beide Level 20) gegen euch aus. Dann tritt der Vorsitzende Matt gegen euch an. Er versucht euch mit einem Kanivanha, dann mit einem Fiffyen und zuletzt wieder mit einem Kanivanha (alle Level 20) fertig zu machen. Als Nächstes seht ihr, was der Teamboss mit dem Meteoriten vorhat, und fordert ihn heraus. Teamboss Adrian/Marc will euch mit einem Magnayen Level 24, dann mit einem Golbat Level 14 und zum Schluss mit einem Tohaido Level 25 niederringen. Habt ihr den Boss geschlagen, wird das Team seine Pläne aufgeben. Nach eurem Sieg ist der Pfad südlich der Seilbahnstation frei. Steigt hier die Stufen zum Steilpass hinab.

### Steilpass

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Machollo, Camaub, Spoink**

Der Steilpass führt hinunter nach Bad Lavastadt. Es gibt hier drei Trainer. Es wird allerdings mehrere Reisen den Pass hinauf oder hinab erfordern, um sie alle zu schlagen. Steigt also die Treppen hinunter oder hüpft über die Hänge hinab, um Camper Ethan zu treffen. Dieser schickt ein Zigzachs Level 21 und ein Schwalbini Level 22 ins Duell. Südöstlich von Ethan liegt ein Feuerheiler. Dann erwartet euch Picknickerin Diana mit einem Knilz, einem Myrapla und einem Wablu (alle Level 20). Vom Grund des Pfades erreicht ihr die Route 112. Lauft nach Westen und nach Bad Lavastadt zurück.

### Bad Lavastadt

Hier gibt es heiße Quellen, die ihr über eine Hintertür im Pokémon-Center erreicht. Die alte Frau vor den heißen Quellen gibt euch ein Ei. Solltet ihr keinen Platz in eurer Pokémon-Gruppe haben, macht einen Platz frei und holt euch dann das Ei. Vielleicht schlüpft aus dem Ei ein Isso. Besucht dann den Kräuterladen im Westen der Turnhalle. Kauft nicht zu viele Kräuter, denn eure Pokémon mögen die bitteren Gewächse nicht und ihre Zuneigung zu euch schwindet, wenn sie zu viele Kräuter bekommen. Sprecht mit jeder Person im Laden, dann bekommt ihr Holzkohle geschenkt. Verlasst danach den Laden und lauft nach Westen zur Turnhalle.

### Pokémon-Hallen-Orden Nr. 4

**Belohnung: Hitze-Orden**

Diese Halle ist voller Feuer-Pokémon. Benutzt also im Kampf ein Wasser- oder ein Boden-Pokémon. Die aufgeteilte Halle ist durch Wasserrutschen verbunden, die ihr benutzen müsst, um zum Hallenbesten vorzudringen. Der erste Gegner ist Ass-Trainer Zane. Er sendet ein Kecleon Level 24 gegen euch aus. Hitzkopf Axel versucht euch dann mit einem Camaub und einem Schneckmag (beide Level 23) niederzuringen. Dann trefft ihr auf Kämpferin Sadie mit ihrem Meditie Level 24. Anschließend müsst ihr gegen die Hallenbeste Flavia antreten. Sie benutzt zwei Exemplare der Spezies Schneckmag (beide Level 26) und ein Qurtel Level 28 für das Duell. Habt ihr Flavia besiegt, winkt der Hitze-Orden als Belohnung, mit dem ihr Pokémon bis Level 50 kontrollieren könnt. Außerdem könnt ihr „Stärke" am feurigen Pfad benutzen, um einen Feuerstein und TM06 (Toxin) zu ergattern. Zusätzlich zum Orden erhaltet ihr TM50 (Hitzekoller). Kaum verlasst ihr siegreich die Halle, kreuzt euer Rivale auf und gibt euch das Wüstenglas. Damit seid ihr in der Lage, den Sandsturm auf Route 111 zu durchqueren.

**HITZE-ORDEN** In dieser Turnhalle wimmelt es von Feuer-Pokémon.

**URZEIT-POKÉMON** Nehmt eines der Fossilien mit.

### Route 112/Feuriger Pfad

Der nächste Kontrahent auf eurer Liste ist euer eigener Vater. Der schnellste Weg nach Blütenburg zurück führt östlich die mit Gras bewachsenen Hänge hinab. Schnappt euch das Nugget und weiter geht es die Stufen zum Höhleneingang hinauf. Durch den feurigen Pfad lauft ihr auf die Route 112. Dann biegt ihr nach Norden auf die Route 111 ab.

### Route 111

Benutzt das Wüstenglas, um die Wüste zu erforschen. In der nordöstlichen Ecke liegen zwei Fossilien. Eines hebt ihr auf, während das andere im Sand versinkt. Das Wurzelfossil wird zu einem Liliep und das Klauenfossil wird zu einem Anorith. Verwahrt das Fossil, bis ihr nach Graphitport kommt. Geht durch den Sand weiter nach Süden, um auf einige Trainer zu treffen. Camper Cliff rückt euch mit zwei Exemplaren der Spezies Puppance und einem Sandan (alle Level 22) auf die Pelle. Danach versucht sich Picknickerin Heidi mit einem Sandan und einem Puppance (beide Level 23) an euch. Nun setzt Camper Drew sein Sandan Level 24 gegen euch ein. Westlich von Drew sammelt ihr den Sternenstaub ein. Dann geht es weiter nach Süden, den nächsten Trainern entgegen. Ruinenmaniac Dusty schickt ein Sandan Level 24 ins Duell. Als Letzte versucht sich Picknickerin Becky an euren Pokémon. Sie schickt ebenfalls ein Sandan Level 24 gegen euch aus. Am südlichen Ende der Wüste findet ihr TM37 (Sandsturm). Auf dem Weg dorthin passiert ihr eine auffällige Felsformation. Wenn ihr später das Rätsel in der Siegelkammer gelöst habt, könnt ihr hierher zurückkehren, um ein seltenes Pokémon zu fangen. Vorerst seid ihr aber mit der Wüste fertig und kehrt auf die Route 111 zurück. Reist nach Norden weiter.

### Route 111/Route 113/Laubwechselfeld/Meteorfälle

Folgt der Route 111 bis zur Route 113. Weiter geht es nach Westen durch Laubwechselfeld. Dort lauft ihr auf der Route 114 durch die Meteorfälle und dann nach Norden auf die Route 115.

### Route 115

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Pummeluff, Karpador, Pelipper, Wablu, Schwalboss, Tentacha**

Die untere Hälfte der Route 115, die ihr erkundet, führt direkt nach Metarost City. Wenn ihr später „Surfen" beherrscht, solltet ihr die andere Hälfte auch erforschen, um TM01 (Powerpunch), einige Beeren und Eisen (dazu benötigt ihr das Eilrad) zu ergattern. Lauft nun zum östlichen Ende des Pfades. Hier benutzt ihr an einem Felsblock „Zertrümmern" und flitzt dann den Pfad hinunter, um einen großen Ball und Morbeeren einzusammeln. Danach kehrt ihr auf den Weg zurück, wo euch bereits mehrere Trainer erwarten. Schwarzgurt Nob schickt ein Machollo Level 20 ins Duell. Am oberen, westlichen Strand stoßt ihr auf Kämpferin Cindy. Diese versucht euch mit einem Meditie und einem Makuhita (beide Level 19) niederzuringen. Pokémon-Sammler Hector schickt einen Sengo Level 20 gegen euch aus. Auf dem unteren, westlichen Strand findet ihr einen Supertrank. Dann lauft ihr nach Süden auf Metarost City zu.

### Metarost City

Nun ist es an der Zeit, euer Fossil zur Devon-Corporation in den zweiten Stock zu bringen. Sprecht mit dem Forscher in der unteren, rechten Ecke und er wird euer Fossil in ein Pokémon verwandeln. Da dies einige Zeit beansprucht, heilt ihr inzwischen eure Gruppe am PC und kommt dann zurück. Wenn ihr euer Urzeit-Pokémon habt, verlasst ihr die Stadt und wandert nach Süden auf die Route 104, durch den Blütenburgwald und nach Blütenburg City.

### Pokémon-Hallen-Orden Nr. 5

**Belohnung: Balance-Orden**

Bei diesem Besuch in Blütenburg City tretet ihr eurem Vater entgegen. Diese Halle ist voller Normal-Typ-Pokémon. Ihr solltet kräftige Kampf-Pokémon verwenden. Die Halle besteht aus einer Serie von sieben Räumen, die zu Norman führen. Jeder Raum hat einen besonderen Kampfstil. Um zu Norman zu gelangen, müsst ihr nicht jeden Trainer besiegen. Der einfachste Weg führt über die linke Seite. Im Initiative-Raum erwartet euch Ass-Trainer Randall mit einem Enekoro Level 27. Der Treffer-Raum enthält für euch Ass-Trainer Mary und ihr Enekoro Level 27. Im Null-Reduktionsraum steht Ass-Trainer Parker mit seinem Geradaks Level 27 für euch bereit. Der Abwehrraum beinhaltet Ass-Trainer Lori mit ihrem Geradaks Level 27. Im Wiedererlangungsraum halten sich Ass-Trainer George und sein Geradaks Level 27 auf. Der Ein-Schlag-KO-Raum hält für euch Ass-Trainer Berke mit seinem Sengo Level 27 bereit. Im Stärkeraum erwartet euch dann Ass-Trainer Jody mit einem Sengo Level 27. Wenn ihr dann auf euren Vater Norman

HALLENBESTE Kämpft gegen Flavia, um diesen Abschnitt zu beenden.

WIEDERBELEBUNG Für das Fossil erhaltet ihr ein altes Pokémon.

stoßt, wird dieser euch mit einem Letarking Level 28, einem Muntier Level 30 und einem Letarking Level 31 zu Leibe rücken. Wenn ihr euren Vater besiegt habt, erhaltet ihr den Balance-Orden, der euch die Fähigkeit gibt, „Surfen" außerhalb von Kämpfen zu benutzen. Außerdem erhaltet ihr TM32 (Fassade). Verlasst die Halle wieder und besucht Wallys Elternhaus. Seine Eltern geben euch HM03 (Surfer), damit ihr Wally helfen könnt. Da ihr jetzt „Surfen" beherrscht, könnt ihr einige Wege erkunden, zu denen ihr vorher keinen Zugang hattet. Startet also an der Route 104 und erkundet den Weg, den Kapitän Brack mit euch genommen hat. Verlasst Blütenburg City nach Westen zum Strand. Bringt einem eurer Geschöpfe Surfer bei und haltet dann nach Süden auf die Route 105 zu.

### Route 105

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wingull, Wailmer, Pelipper, Karpador**

Als Surfer habt ihr jetzt die Möglichkeit, euch Trainerduellen im Wasser zu stellen. Zuerst trefft ihr auf Schwimmer Dawn, der ein Marill Level 27 gegen euch ins Feld führt. Dann erwartet euch Schwimmerin Beverly mit zwei Wailmer (beide Level 26). An der westlichen Seite dieser Wasserstraße liegt eine Insel, auf der euch ein weiterer Trainer erwartet. Ruinenmaniac Foster benutzt im Duell ein Sandan und ein Sandamer (beide Level 26). Wenn ihr Foster besiegt habt, surft ihr zum westlichen Ende der Insel, um auf Schwimmer Austin zu treffen. Dieser benutzt ein Karpador, dann ein Tentacha und zuletzt ein Wingull (alle Level 25). Dann surft ihr auf die Felsformation im Norden zu. Wie in der Wüste wird sich auch hier eine Höhle öffnen, wenn ihr die Nachricht in der Siegelkammer entschlüsselt habt. Kehrt hierhin zurück, um ein seltenes Pokémon zu fangen. Jetzt aber wendet euch wieder der Straße zu und surft nach Süden weiter. An der südlichen Kante der nächsten Insel erwartet euch wieder ein Duell. Schwimmer Luis setzt euch mit einem Kanivanha Level 27 zu. Wenn ihr mit Luis fertig seid, surft ihr nahe den westlichen Felsen weiter nach Süden. Erkundet hier die Inseln, um Eisen zu finden. Dann gleitet ihr weiter nach Süden auf die Route 106.

### Route 106

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Karpador, Pelipper, Wailmer**

Auf dieser Straße erwartet euch Schwimmerin Nicole mit ihrem Wailmer Level 27. Dann gilt es, Schwimmer Douglas mit zwei Exemplaren der Spezies Tentacha (beide Level 26) zu schlagen. Betretet dann den südlichen Strand hinter Douglas. Schnappt euch das Protein und betretet Faustauhaven.

FAMILIENDUELL In dieser Halle müsst ihr gegen euren Vater antreten.

WELLENREITEN Jetzt könnt ihr an Orte reisen, die zuvor unerreichbar waren.

**Faustauhaven**

Auf der östlichen Seite der Stadt liegt das Dock, wo Brack euch erwartet. Da ihr jetzt aber „Surfen" beherrscht, benötigt ihr ihn nicht mehr. Lauft nach Osten und hüpft hinter Brack in die Wellen, um die Route 107 hinunterzureisen.

**Route 107**

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Karpador, Pelipper, Wailmer**

Diese Wasserstraße enthält wenige Überraschungen und keine Items. Schlagt also die Trainer. Schwimmerin Beth sendet ein Marill, ein Wingull und ein Goldini (alle Level 25) gegen euch aus. Dann stoßt ihr auf Schwimmer Darrin mit seinem Tentacha Level 27. Die Geschwister Lisa und Ray schicken ein Goldini Level 28 und ein Tentacha Level 26 ins Duell. Dann trefft ihr Schwimmer Tony mit seinem Kanivanha Level 27. Der letzte Trainer ist Schwimmerin Denise mit ihrem Wingull Level 27. Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, surft ihr nach Osten auf die Route 108.

**Route 108**

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Karpador, Pelipper, Wailmer**

Diese Wasserstraße ist nicht anders als die letzte, bis auf das Schiffswrack, das ihr auf halbem Weg entdecken könnt. Zuerst müsst ihr aber einige Trainer besiegen. Schwimmerin Tara benutzt im Kampf ein Seeper und ein Marill (beide Level 26). Schwimmer Jerome verwendet ein Tentacha und ein Wingull (beide Level 26). Schwimmerin Missy rückt euch mit einem Goldini, einem Wingull, einem Marill und zum Schluss mit einem Wailmer (alle Level 24) auf die Pelle. Nachdem ihr auch Missy besiegt habt, bewegt ihr euch nach Norden, um das Schiffswrack zu finden.

**Schiffswrack**

Über die Gangway erreicht ihr die rechte Tür des Wracks. Bevor ihr die Kabinen erkundet, müsst ihr Matrose Duncan mit seinem Wailmer und seinem Maschok (beide Level 26) schlagen. Dann untersucht ihr die Kabinen im Süden. In der mittleren bemerkt ihr ein mit Wasser gefülltes Loch. Wenn ihr „Tauchen" beherrscht, könnt ihr hier sechs weitere Räume nach TM18 (Regentanz), dem Wasserstein und einem Scanner absuchen. Die linke Kabine enthält ein Fluchtseil. Dann lauft ihr zurück in die große Halle. Durchquert diese und durchsucht die zwei Kabinen. In der rechten findet ihr einen Tauchball. Nun geht es in der Halle die Treppen auf der linken Seite hinauf. Hier gilt es, Planscher Charlie mit einem Marill Level 27 zu schlagen. Dann durchsucht die einzige Kabine nach einem Beleber. Geht als Nächstes in die untere Hälfte der Kabine, wo ihr das junge Paar Lois und Hal besiegen müsst. Das Paar schickt ein Volbeat und ein Illumise (beide Level 27) ins Duell. Verlasst die Kabine nach Süden und steigt die zweite Treppe hinauf. Dort sucht ihr nach dem Lagerschlüssel. Wenn ihr den Schlüssel habt, geht es die Treppe wieder hinunter. Am anderen Ende dieser Halle benutzt ihr den Lagerschlüssel, um TM13 (Eisstrahl) zu ergattern. Dann geht ihr über die rechte Treppe zum oberen Deck hinauf und verlasst das Wrack.

**Route 108**

Ein Trainer erwartet euch noch auf dieser Route. Schwimmer Matthew sendet ein Kanivanha Level 27 gegen euch ins Rennen. Surft nach dem Kampf mit Matthew weiter nach Osten, bis ihr auf die Route 109 kommt.

**Route 109**

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Pelipper, Wailmer**

Hüpft auf die erste Insel an dieser Route, um Angler Carter mit drei Exemplaren der Spezies Tentacha (Level 23, 24 und 25) und einem Wailmer Level 24 zu schlagen. Eine Insel im Osten hält für euch ein AP-Plus bereit. Dann surft ihr nach Westen, um ein weiteres Paar zu besiegen. Mel und Paul benutzen ein Pudox und ein Papinella (beide Level 27) für das Duell. Als Nächstes erwartet euch Schwimmerin Alice mit einem Goldini, einem Wingull und noch einmal einem Goldini (alle Level 25). Der nächste Gegner ist Schwimmer David mit seinem Wingull und einem Kanivanha (beide Level 26). Planscherin Carmen will euch dann mit einem Marill Level 27 zu Leibe rücken. Zu guter Letzt erwartet euch noch Planscherin Gwen mit einem Marill Level 27. Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, betretet ihr den Strand von Graphitport City.

**Graphitport City**

Wenn ihr bereits an Wettbewerben der Normal- und Superklasse teilgenommen und diese gewonnen habt, könnt ihr nun am Wettbewerb für die Hyperklasse in der Arena von Graphitport City teilnehmen. Beherrscht eine eurer Kreaturen „Geheimpower", so habt ihr die Möglichkeit, in einem geheimen Laden am nördlichen Ende des Marktes

IRRGARTEN Achtet hier darauf, dass ihr euch nicht verlauft.

GEWINNER So könnte es aussehen, wenn ihr an Wettbewerben teilnehmt.

einzukaufen. Wenn ihr Champion geworden seid, könnt ihr beim Statuswerte-Guru einige gute Käufe tätigen. Kommt daher später nach Graphitport City zurück. Jetzt durchquert ihr die Stadt und lauft auf die Route 110.

### Route 110/Radweg/Malvenfroh City

Folgt der Route 110 nach Norden und fahrt mit dem Rad den Radweg nach Malvenfroh City hinunter. In Malvenfroh City lauft ihr nach Osten auf die Route 118.

### Route 118

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Geradaks, Frizelbliz, Wingull, Tentacha, Zigzachs, Tohaido, Pelipper, Karpador, Kanivanha**

Diese Straße führt zum Wasser, wo ihr zum anderen Strand hinübersurfen müsst. Zuerst gilt es aber wieder, einige Trainer zu besiegen. Aromalady Rose tritt gegen euch mit einem Knilz und einer Roselia (beide Level 16) an. Gitarrist Dalton sendet zwei Exemplare der Spezies Magnetilo und dann ein Flurmel (alle Level 15) gegen euch aus. Danach erwartet euch Angler Wade mit seinem Kanivanha Level 17. Nachdem ihr diese Trainer besiegt habt, surft ihr auf die gegenüberliegende Seite des Strandes. Sprecht dort mit dem Angler und antwortet mit einem „Ja" auf seine Frage, um eine Profiangel zu erhalten. Als Nächstes nehmt ihr es mit den Interviewern Gabby und Ty auf. Das Duo schickt ein Magnetilo und ein Krakeelo (beide Level 27) ins Duell. Danach gebt ihr ihnen wie gewohnt ein Interview und seht es euch später im Fernsehen an. Lauft nach Osten zum nächsten Trainer. Angler Barny versucht euch mit zwei Exemplaren der Spezies Kanivanha (beide Level 26) niederzuringen. Als Nächstes lauft ihr leicht nach Norden, um auf Troy zu treffen. Weiter geht es nach Osten, um dort weitere Trainerkämpfe zu bestehen. Vogelfänger Perry sendet ein Wingull Level 27 ins Duell. Dann folgt Vogelfänger Chester mit einem Schwalbini und einem Schwalboss (beide Level 26). Sammelt danach noch den Hypertrank im Osten ein. Lauft ein kurzes Stück zurück und betretet den nördlichen Pfad zur Route 119.

### Route 119

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Geradaks, Tropius, Zigzachs, Karpador, Tentacha, Kanivanha, Barschwa, Myrapla**

Wandert nach Norden, um auf Käfersammler Doug und Käfermaniac Taylor zu treffen. Käfermaniac Donald und Greg versuchen euch danach niederzuringen. Greift euch den Superschutz und bekämpft dann den Käfermaniac Brent. Östlich von Brent findet ihr einen Hypertrank. Lauft weiter nach Norden durchs hohe Gras, um Beeren zu finden. Mit dem Kunstrad befahrt ihr die Schienen im Westen, überquert das Wasser und holt euch das Zink. Dann kehrt ihr zum Hauptpfad zurück und lauft zum Bergplateau hoch. Vor der Brücke erwartet euch Ranger Catherine. Folgt dem Pfad weiter, um auf Ranger Jackson und Vogelfänger Phil zu treffen. Schnappt euch den Hypertrank im Nordwesten und sucht am Wasser nach einem Elixier. An den Treppen fordert euch Ninjajunge Takashi zum Kampf heraus. Geht weiter zur Brücke. Diese wird von fiesen Typen blockiert, also betretet ihr das Gebäude.

### Klima-Institut

Im Institut findet ihr einen PC und ein Bett. Ausgeruht tretet ihr dem ersten Teammitglied entgegen. Duelliert euch mit den Typen im nächsten Raum, die auf der Suche nach einem speziellen Wetter-Pokémon sind. Der letzte Gegner ist der Vorsitzende Courtney. Wenn alle Gegner geschlagen sind, belohnt euch der Professor mit einem Formeo Level 25. Nach erneuter Rast geht ihr zur Brücke, die vorher vom gegnerischen Team blockiert wurde.

### Baumhausen City

Nach dem Rivalen-Kampf Nr. 3 mit HM02 (Fliegen) als Siegerprämie folgt ihr dem Pfad, um Ninjajunge Yasu und Ninjajunge Hideo zu treffen. Wenn ihr die beiden besiegt habt, pflückt ihr die Granabeeren und betretet Baumhausen City. Steigt die Leiter in der Nähe des PCs hinauf, um ein Mädchen zu treffen, das ein Pikachu haben möchte. Falls ihr in der Safarizone welche gefangen habt, könnt ihr eines entbehren. Im nächsten Gebäude prüft eine alte Frau eure Pokémon mittels eines Rätsels auf Kraftreserven. Wart ihr erfolgreich, so erhaltet ihr TM10 (Kraftreserve). Vor dem dritten Haus liegt die Turnhalle, deren Zugang von einer Leiter blockiert ist. Ein Haus weiter trefft ihr einen Jungen, der sein Wingull zu seiner Brieffreundin in Moosbach City schickt. Im letzten Haus entdeckt ihr den Inventar-Laden. Lauft dann weiter nach rechts auf die Route 120.

### Route 120

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Marill, Schmerbe, Goldini, Myrapla, Gehweiher, Kecleon, Karpador**

**EINSAME INSEL** Hier findet ihr nützliche Items.

**SCHIFFSWRACK** Wenn ihr alles genau absucht, findet ihr einen Scanner.

Auf dieser Straße trefft ihr zuerst auf Schirmdame Clarissa, dann auf Gabby und Ty. Nach dem Interview am Ende des Gefechts tretet ihr gegen den Vogelfänger Robert an. Lauft über die Brücke, um Troy zu treffen, der euch das Devon-Scope gibt. Mit diesem Utensil könnt ihr Unsichtbares sehen. Bekämpft oder fangt das erscheinende Kecleon und kehrt dann nach Baumhausen City zurück. Am Stadtausgang führt eine im Moment blockierte Treppe zu einem Nestball hinunter. Mit „Surfen" geht's unter der Brücke hindurch zur Sonnengrotte, wo ihr TM11 (Sonnentag) einsackt. Kehrt nun zur Turnhalle zurück, die von einem Kecleon versperrt wird. Dieses flüchtet bei eurer Ankunft.

### Pokémon-Hallen-Orden Nr. 6

**Belohnung: Feder-Orden**

Da die Halle voller fliegender Pokémon ist, müsst ihr elektrische, Fels- oder Eis-Pokémon für die Duelle benutzen. Ihr fetzt euch mit Vogelfänger Jared, Picknickerin Kylee, Camper Terrell und Vogelfänger Will. Zuletzt trefft ihr auf die Hallenbeste Wibke. Für einen Sieg erhaltet ihr den Feder-Orden, der es euch ermöglicht, Pokémon bis Level 70 zu kontrollieren und „Fliegen" außerhalb von Kämpfen zu benutzen. Zusätzlich erhaltet ihr von Wibke TM40 (Aero-Ass). Damit könnt ihr zu eurer Mutter in Wurzelheim fliegen. Diese schenkt euch ein Münzamulett, das die Gewinnsumme bei Duellen verdoppelt.

### Route 120

Kehrt zu der Brücke zurück, an der ihr Troy getroffen habt. Folgt dem Pfad, um auf Vogelfänger Colin, Schirmdame Angelica, Ninjajunge Tsunao und Ass-Trainer Jennifer zu treffen. Wenn ihr alle Trainer geschlagen habt, lauft ihr nach rechts und benutzt „Schneiden", um Wilbibeeren zu ergattern. Kehrt zur Straße zurück und lauft nach Süden weiter. Dort erwarten euch Pokémon-Ranger Carlos und Ranger Jenna. Nach dem Duell mit Jenna findet ihr links ein Nugget. Ein Stück weiter springt ihr von der Klippe zu eurer Rechten und überquert die Brücke. Ihr trefft auf Käfermaniac Brandon. Falls er euch nach einem weiteren Duell fragt, gebt ihr ihm die Gelegenheit dazu. Nachdem ihr ihn fünfmal geschlagen habt, erhaltet ihr Silberstaub. Sammelt den Hypertrank hinter Brandon ein. Sprecht dann mit dem Mädchen. Wenn ihr ihre Frage mit „Ja" beantwortet, wird sie euch eine zufällig ausgewählte Beere geben. Erntet die Beeren zu eurer Linken ab und steigt die Stufen zu einem weiteren Beet hinauf. Wenn ihr auch diese Beeren geerntet habt, surft ihr über den Teich nach Süden, um einen Hyperheiler aufzulesen. Danach surft ihr zurück und lauft nach Norden. Dort erwartet euch Ninjajunge Keigo. Weiter geht's die Stufen hinauf. Ihr trefft auf Ruinenmaniac Chip. Wenn ihr dem Weg weiter folgt, bemerkt ihr eine Felsformation in der Mitte dieses Feldes. Kehrt später hierher zurück, um ein Grabmal zu entdecken. Jetzt lauft ihr nördlich auf die Route 121.

### Route 121

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Duflor, Wingull, Wailmer, Tentacha, Shuppet, Pelipper, Myrapla, Karpador, Kecleon, Zwirrlicht**

Ihr begegnet Hexe Tammy und Schönheit Jessica. Nachdem ihr Jessica besiegt habt, erntet ihr das Beet mit Beeren ab. Wenn ihr weiter der Straße folgt, seht ihr das gegnerische Team, das zum Schlotberg geht. Ein Stück des Weges weiter benutzt ihr „Schneiden" an einem Baum, um zu dem Gebäude vorzudringen.

### Safarizone

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Pikachu, Golking, Goldini, Karpador, Duflor, Dodu, Enton, Woingenau, Natu, Xatu, Girafarig, Myrapla, Rihorn, Phanpy**

Betretet das Haus für ein Safari-Spiel. Ihr bekommt dreißig Safaribälle, um Pokémon zu fangen. Damit dürft ihr bis zu 500 Schritte weit gehen, bevor eure Zeit in der Safarizone verstrichen ist. Um hier wilde Pokémon zu fangen, müsst ihr nicht gegen sie kämpfen. Entweder kriecht ihr an sie heran und werft dann einen Safariball oder ihr lockt sie mit Pokériegeln an und fangt sie. Außer neuen Pokémon für euren Pokédex gibt es hier auch einige Items einzusacken. Benutzt das Eilrad, um eine Klippe im Westen zu erklimmen. Dann arbeitet euch zum nördlichen Teich vor, um dort TM22 (Solarstrahl) zu ergattern. Wenn ihr mit dem Kunstrad die Schienen im Osten der Karte überquert, findet ihr im Gras im Norden Kalzium. Links unten am Teichufer findet ihr einen Top-Beleber. Da ihr während eines Safari-Spiels nur 500 Schritte gehen dürft, müsst ihr mehrere Male hierhin zurückkehren, um alle Items einzusammeln.

### Route 121

Steigt nach eurem Safari-Spiel die Stufen hinunter. Ihr trefft auf Mutter Kate samt Tochter Joy. Um nach Seegrasulb City zu gelangen, müsst ihr einen von

GLÜCK IN DER LIEBE Fordert dieses Pärchen zu einem Duell heraus.

KLIMA-INSTITUT Hier bekommt ihr als Dank ein Formeo geschenkt.

einem Zaun umgebenen Weg nehmen. Ihr begegnet Gentleman Walter. In dessen unmittelbarer Umgebung könnt ihr noch Karbon und Nanabbeeren im Süden des Pfades einsammeln. Dann stoßt ihr auf Pokéfan Vanessa. Lauft nach der Begegnung nach rechts in die Stadt.

### Seegrasulb City

Rechts vom PC ist ein Haus voller Pokéfans. Wenn ihr Champion seid, kommt ihr hierher zurück, um zu sehen, wer ein Fan von euch geworden ist. Südlich vom Fanhaus steht das Grassee Motel. Habt ihr euren Pokédex gefüllt, zeigt ihr ihn dem Besitzer des Motels. Nun folgt ihr dem langen Pfad nach Süden in Richtung Wasser. Am Ende dieses Weges findet ihr einen Top-Schutz. Kehrt damit zum Hauptweg zurück und lauft nach links. Das erste Gebäude ist die Wettbewerbsarena für die Master-Klasse. Im nächsten Haus links wohnt die Pokériegel-Expertin. Sie wird euch sagen, wie ihr Pokériegel herstellt. Lauft nun nach Süden zum Hafen. Hier wird gerade die Fähre MS Tide gebaut. Kehrt hierhin zurück, wenn ihr Champion geworden seid. Doch zuerst geht's zum Einkaufszentrum. Bevor ihr es betretet, holt ihr euch eine zufällige Beere von dem Herrn an der Klippe rechts. Dann müsst ihr das letzte Mal eurem Rivalen die Stirn bieten. Ist euer Rivale besiegt, betretet ihr das Einkaufszentrum. Am rechten Schalter im Eingangsbereich gibt es eine Lotterie. Wenn die Identifikationsnummer eines Pokémon eurer Party mit der von euch gezogenen Nummer übereinstimmt, könnt ihr entweder einen Meisterball, einen Top-Beleber, einen EP-Teiler oder ein AP-Plus gewinnen. Im Haus rechts vom Einkaufszentrum wohnt der Attacken-Verlerner. Links vom Einkaufszentrum steht ein Museum. Sprecht mit dem Kurator und er bringt euch in einen Ausstellungsraum. Dieser Raum soll mit Bildern von Pokémon gefüllt werden. Wenn ihr einen Wettbewerb der Master-Klasse gewonnen habt, werden Maler euer Pokémon porträtieren und ihr könnt die Bilder im Museum ausstellen. Nun lauft ihr zurück in Richtung Safarizone.

### Route 122

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Karpador, Pelipper**

#153 Vulpix Feuer

#154 Ninetales Feuer

#155 Pichu Elektro

#156 Pikachu Elektro

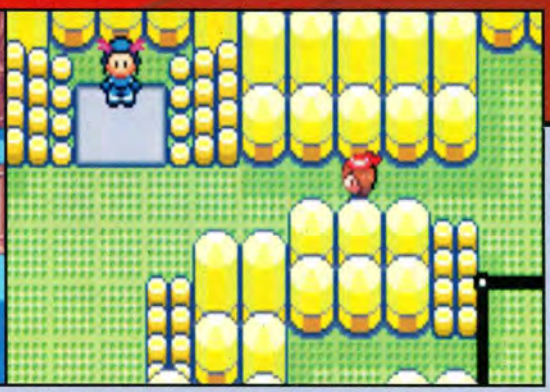
#157 Raichu Elektro

#158 Enton Wasser

#159 Golduck Wasser

#160 Isso Psycho

DEVON-SCOPE Mit dem Instrument könnt ihr Unsichtbares sehen.



HALLEN-ORDEN NR. 6 Besiegt Wibke und holt euch das Münzamulett.

Schneidet den Baum zur Linken der Safarizone und steigt die nahen Stufen hinab. Geht zum Steg und hüpft von dort ins Wasser. Surft ein kurzes Stück nach Süden und betretet dann die Höhle.

### Pyroberg

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zwirrlicht, Shuppet, Wingull**

Sprecht im ersten Raum mit der Frau in der oberen rechten Ecke, um das Schutzband zu bekommen. Lauft dann in die zweite Etage, um euch Pokémaniac Mark und dem Paar Dez und Luke zu stellen. Tretet nicht in die Löcher im Gang und holt euch den Ultraball in der unteren linken Ecke. Dann geht es in die dritte Etage, wo euch bereits Psycho Kayla und Psycho William erwarten. Sucht an der linken Wand nach einem Superschutz und lauft dann in den nächsten Stock. Hier will euch Schwarzgurt Atsushi niederringen. Im fünften Stock müsst ihr Hexe Tasha besiegen. Dann geht es hoch in den sechsten Stock zu Hexe Valerie. Nachdem ihr Valerie besiegt habt, schnappt ihr euch TM30 (Spukball) und lasst euch durch das Loch in den darunter liegenden Stock fallen. Sammelt dort den Laxrauch ein und wieder geht's durch das untere Loch einen Stock tiefer. Hüpft jetzt ins nächste Loch, um den Seerauch zu bekommen, und lasst euch drei weitere Male fallen, um wieder das Erdgeschoss zu erreichen. Der linke Pfad führt euch aus der Höhle. Nun steigt ihr den Berg hoch, bis ihr an eine grasbewachsene Kante mit einer Treppe kommt. Schnappt euch hier TM48 (Wertewechsel). Sobald es neblig wird, könnt ihr einen Top-Trank finden. Auf der nächsten Ebene findet ihr am linken Pfad einen Ultraball. Klettert den Berg weiter hoch, um dem Team Aqua/Magma zu begegnen. Die Teammitglieder versuchen euch aufzuhalten. Oben angekommen, seht ihr, wie der Teamboss die blaue Kugel stiehlt und damit in Richtung Graphitport City verschwindet. Das Paar gibt euch die rote Kugel zur Verwahrung. Steigt den Berg wieder hinunter und surft vom Höhlenausgang zum Land darunter.

### Route 123

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Duflor, Zwirrlicht, Kecleon, Karpador, Myrapla, Shuppet, Tentacha, Wailmer**

Folgt dem Pfad, um auf ein Mädchen zu treffen, das eine Vorliebe für Gras-Pokémon hat. Solltet ihr solch ein Pokémon in eurer Party haben, bekommt ihr TM19 (Gigasauger) von ihr. Sammelt die Beeren ein und folgt dem Pfad weiter. Im Norden gilt es, einen weiteren Baum zu schneiden, um Jonagobeeren zu ernten. Dann hüpft ihr über die Klippe zu eurer Linken, um ein Elixier zu finden. Auf dem Pfad erwarten euch Ass-Trainer Wendy und Psycho Jacki. Die Zwillinge Miu und Yuki wollen dann in einem Vierduell gegen euch antreten. Sammelt einen Ultraball am Zaun ein, wenn ihr den unteren Pfad nehmt. Wenn ihr euch für den oberen Weg entscheidet, sackt ihr das Kalzium ein. Beide Wege enden am Haus des Beerenmeisters. Nun muss noch Aromalady Violet geschlagen werden. Erntet die Beete ab und bepflanzt sie neu. Betretet das Haus und sprecht mit dem Beerenmeister, um zwei zufällige Beeren zu bekommen. Ihr könnt täglich zurückkehren, um weitere Beeren zu erhalten. Redet mit der Frau und kreiert eine Phrase über Sprichwörter, um eine weitere Beere zu bekommen. Wenn eurem Vokabular aufgrund einer besonderen Tat neue Wörter hinzugefügt werden, benutzt ihr diese, um an seltene Beeren zu kommen. Fliegt nun zurück nach Seegrasulb City.

### Seegrasulb City

Lauft in die Richtung des Mannes östlich des Einkaufszentrums. Springt über die Kante, um einigen Teammitgliedern zu begegnen, die den Eingang zu ihrem Versteck bewachen. Betretet das nahe Haus und ihr erhaltet von dem Bewohner TM44 (Erholung). Dann lauft ihr zum Strand und surft zur nördlichen Höhle. Ein Teammitglied sagt euch, dass der Boss unterwegs ist, um ein U-Boot zu stehlen. Fliegt nun nach Graphitport City.

### Graphitport City

Am nördlichen Ende des Marktes könnt ihr mithilfe von „Geheimpower" in einem Geheimladen einkaufen. Falls ihr Champion geworden seid, solltet ihr auch beim Statuswerte-Guru vorbeisehen. Sprecht mit Kapitän Brigg, der gerade interviewt wird. Während ihr mit dem Kapitän redet, kommt ein Teammitglied und bringt Nachricht von dem gestohlenen U-Boot. Auf zum Hafen! Unterwegs stoßt ihr auf Adrian/Marc. Das Team macht sich in Richtung Versteck aus dem Staub. Fliegt jetzt zurück nach Seegrasulb City.

### Teamversteck

Lauft zum nördlichen Ende des Geländes, steigt die Stufen hinauf und schlagt die Gegner. Im nächsten Raum gibt es zwei Teleportpunkte. Benutzt zuerst den

**BEERENMÄDCHEN** Holt euch den Hyperheiler und die Beeren.

**SAFARIZONE** Hier könnt ihr euren Pokédex auffüllen.

rechten, um in einem Raum ein Top-Elixier zu finden. Zurück im ersten Raum benutzt ihr den linken Punkt. Steigt hier die Stufen nach Norden hinab. Im nächsten Raum schlagt ihr das Mitglied. Lauft dann die Stufen wieder hoch zum nächsten Teleportpunkt. Lasst euch beamen und rennt dann den Pfad hinunter. Die nächsten Gegner erwarten euch schon. Wenn beide Mitglieder geschlagen sind, lauft ihr zum unteren rechten Ende und benutzt den Teleportpunkt. Im folgenden Raum lauft ihr nach rechts zum nächsten Punkt. Benutzt im folgenden Raum den ersten Punkt der ersten Reihe, dann den mittleren der zweiten Reihe, als Nächstes den rechten der dritten Reihe und zuletzt den ganz rechten der untersten Reihe. Ihr gelangt in einen Raum voller Bälle. Sammelt den Meisterball und das Nugget ein und lasst euch dann zurückteleportieren. Geht zum oberen Ende des Raums und verlasst ihn mit dem obersten Teleportpunkt. Kehrt zum Raum mit den zwei Teammitgliedern zurück und benutzt hier den Punkt an der rechten Mauer. Der nächste Gegner erwartet euch dort bereits. Dann steigt ihr die Stufen herab und benutzt den Punkt in der oberen rechten Ecke, um einen Nestball zu finden. Ein Trainer wartet hier auf euch. Lauft nun nach Südwesten und benutzt den Teleportpunkt. Der Vorsitzende des Teams erwartet euch am Wasser. Wenn der Kampf endet, fährt das U-Boot davon. Dann lauft ihr zum Teleportpunkt im Nordwesten. Draußen wendet ihr euch nach Osten der Route 124 zu.

### Route 124

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Relicanth, Pelipper, Karpador**

Es erwarten euch Schwimmer Roland, Schwimmerin Jenny und Schwimmer Chao. Weiter östlich seht ihr das Haus des Schatztauchers, dessen Aufgabe ihr später mit „Tauchen" lösen könnt. Surft weiter an das östliche Ufer und reitet auf den Wellen am Ufer entlang Richtung Süden bis zu einigen Stufen, die nach Moosbach City hinaufführen.

### Moosbach City

Im Haus links vom PC trefft ihr einen Jungen, der eure Geheimbasis gefunden hat. Das Haus dahinter gehört Troy, der euch HM08 (Taucher) gibt. Ein Haus weiter rechts wohnt ein Mann, der euch sagt, welche Pokériegel eure Kreaturen bevorzugen. In der Nähe dieser zwei Häuser gibt euch ein kleiner Junge den King-Stein. Lauft nun auf den Supermarkt zu. Südlich davon steht ein weiteres Haus. Außerdem seht ihr einen Pfad, der nach Osten führt. Folgt dem Weg bis zur Treppe nach Süden. Steigt die Stufen hinauf, um einen Netzball zu ergattern. Kehrt dann zum Hauptweg zurück und geht nach Osten. Die nächsten Stufen bringen euch zum Haus des Mädchens, mit dem der Junge in Baumhausen eine Brieffreundschaft hat. Wenn ihr das nächste Mal in Baumhausen City seid, besucht ihr den Jungen, um das Mentalkraut zu bekommen. Verlasst das Haus, geht zuerst nach Westen und wendet euch dann nach Norden. Ihr seht ein weiteres Haus, in dem ihr die Superangel bekommt. Lauft nun zum Haus des Mädchens zurück und steigt die Stufen hinauf. Betretet das Raumfahrtzentrum, um den Sonnenstein zu erhalten. Kauft viele Heiltränke ein und lauft zur Turnhalle.

### Pokémon-Hallen-Orden Nr. 7

**Belohnung: Mental-Orden**

Diese Halle ist voller Psycho-Pokémon. Benutzt eure Wasser-Pokémon. Ihr trefft auf Psycho Preston und Psycho Maura. Betretet den Pfad mit den nach oben führenden Pfeilen rechts von Maura. Psycho Samantha möchte sich ebenfalls mit euch messen. Kehrt zum Eingang zurück und haltet euch an die nach rechts zeigenden Pfeile in der unteren rechten Ecke. Ihr trefft auf Psycho Fritz. Danach entscheidet ihr euch für die Pfeile, die nach Norden zeigen. Wenn ihr stoppt, geht ihr ein Quadrat nach Süden und betretet die hinunterführenden Pfeile. Psycho Virgil rückt euch dann auf die Pelle. Stellt euch auf den hinabführenden Pfeil und kehrt zum Eingang zurück. Durchquert die Halle noch einmal und betätigt dabei alle Hebel. Betretet dann den Pfad in der südwestlichen Ecke mit den nach links weisenden Pfeilen. Die Hallenbesten Ben und Swenja kämpfen gleichzeitig. Wenn ihr die beiden besiegt habt, erhaltet ihr TM04 (Gedankengut) und den Mental-Orden, der es euch ermöglicht, „Taucher" außerhalb von Kämpfen zu benutzen.

### Route 124

Kehrt auf die Route 124 zurück und erkundet mit „Tauchen" die dunklen Flecken im Wasser. Wo ihr eine kreisförmige Vertiefung findet, liegt ein Item vergraben. Ihr entdeckt einen Tunnel, an dessen anderem Ende ihr wieder auftauchen müsst. Durch ihn gelangt ihr hinter die Felsen, die die Passagen im Norden und Süden begrenzen. Ihr findet das Gelbstück im Nordosten, das Purpurstück im Nordwesten und das

RIVALENKAMPF NR. 3 Gewinnt ihr, könnt ihr ins Einkaufszentrum.

PYROBERG Hier bekommt ihr eine leuchtende Kugel zur Aufbewahrung.

Indigostück im Südwesten. Bringt diese zum Schatztaucher, um sie gegen Wasser-, Donner- und Feuerstein zu tauschen. Surft danach wieder die Küste von Moosbach City entlang, bis ihr euch nördlich der Stadt befindet. Ihr gelangt auf die Route 125.

### Route 125

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Relicanth, Pelipper, Karpador**

Wieder einmal müsst ihr einige Trainer besiegen, um am Ende dieser Straße die Küstenhöhle zu finden. Erkundet auch die Gegend im Nordosten, um auch wirklich jedem Trainer zu begegnen. Ihr trefft Schwimmerin Tanya, Schwimmerin Sharon und Schwimmer Cody, darauf folgt Matrose Ernest. Als Nächstes versucht euch Schwimmer Stan zu schlagen. Zuletzt trefft ihr Kim mit Tochter Iris.

### Küstenhöhle

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Seemops, Zubat, Golbat, Schneppke**

Betretet die Höhle hinter Kim und Iris. Ihr trefft einen alten Mann, der euch um vier Küstenschalen und viermal Küstensalz bittet. Die Höhle unterliegt der Ebbe. Wenn die Höhle trocken ist, steigt ihr die Leitern herunter, um den Eisheiler und das Salz zu finden. Dabei trefft ihr einen Mann, der euch das Fokus-Band gibt. Östlich des Mannes mit dem Band blockiert ein Fels den Weg. Benutzt „Stärke" und klettert eine weitere Leiter hinab. Die nächste Höhle ist mit Eis bedeckt. Benutzt Felsen und Wände, um bei eurer Schlitterpartie durch das Gelände zu navigieren. Wenn ihr erfolgreich seid, findet ihr das „Ewige Eis" und TM07 (Hagelsturm). Wenn die Höhle überflutet ist, seid ihr in der Lage, die Küstenschalen zu sammeln. Bringt dem Mann die Zutaten, damit er daraus einen Seegesang macht. Während der Überflutung könnt ihr noch eine Riesenperle und ein Sonderbonbon finden. Verlasst die Höhle und surft südlich auf Moosbach City zu und dann weiter auf die Route 127.

### Route 127

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wingull, Pelipper, Karpador**

Surft an der westlichen Seite entlang und sucht im hellblauen Bereich nach Zink. Direkt südlich davon trefft ihr den Vogelfänger Byron. Südwestlich von Byron beginnt die Route 126. Jetzt surft ihr nach Osten auf die horizontale Insel zu. Bei den nördlichen, östlichen und südlichen Riffen begegnet ihr Angler Roger, Angler Jonah und Angler Henry. Wenn ihr diese Trainer geschlagen habt, surft ihr nach Süden, um weitere Inseln zu erreichen. Auf dem Weg dorthin müsst ihr Triathlet Connor schlagen. Am Strand gilt es, Schwarzgurt Koji zu besiegen. Am nordöstlichen Ende der Insel ist ein dunkler Fleck. Taucht hinunter und auf der anderen Seite wieder auf, um eine weitere Insel zu entdecken. Hier findet ihr Karbon. Dann geht es durch die Passage zurück auf den Hauptweg. Im Süden wartet der letzte Trainer dieser Straße.

### Route 128

Auf dieser nach Süden führenden Straße liegen zwei kleine Inseln. Auf jeder erwartet euch ein Trainer. Ass-Trainer Ruben versucht euch zuerst niederzuringen. Ass-Trainerin Alexa bekämpft euch auf der anderen Insel. Südlich zwischen den beiden Inseln ist ein dritter Gegner: Triathletin Katelyn. Nachdem ihr alle Trainer besiegt habt, geht ihr auf Tauchstation. Ihr entdeckt eine geheime Passage, die zu einer Höhle mit dem gestohlenen U-Boot führt. Taucht neben dem U-Boot wieder auf und betretet die Höhle.

### Tiefseehöhle

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Zubat, Golbat, Tentacha, Wailmer**

Diese Höhle erfordert die ständige Benutzung von „Zertrümmern" und „Stärke". Das erste Teammitglied erwartet euch bereits. Dann lauft ihr durch den Durchgang hinter ihm. Bewegt die Felsblöcke und zertrümmert Felsen, um zum oberen linken Ausgang zu gelangen. Ihr kommt in einen Raum mit Wasserwegen. Über diese müsst ihr den oberen linken Ausgang erreichen. Der nächste Raum birgt ein Felsen-Puzzle. Vorsitzender Courtney versucht euch aufzuhalten. Ist Courtney besiegt, lauft ihr in die nächste Höhle mit Felsen-Puzzle. In der nächsten, nebligen Höhle findet ihr TM26 (Erdbeben). Folgt dem Weg nach Süden, um den Teamboss zu treffen. Wenn der Kampf endet, beginnt die Kugel zu leuchten und die Urzeit-Statue verschwindet. Draußen spielt das Wetter verrückt. Wenn ihr die Höhle verlasst, trefft ihr Troy, der euch sagt, dass das Problem über Xeneroville liegt. Also surft ihr westlich der Route 127 auf die 126.

### Route 126

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Relicanth, Pelipper, Karpador**

TEAMVERSTECK Versucht, das U-Boot in diesem Labyrinth wiederzufinden.

MOOSBACH CITY Von diesem netten Jungen bekommt ihr den King-Stein.

Diese Straße ist ein großes, rundes Areal mit einem inaktiven Vulkan in der Mitte. Schwimmerin Brenda ist der einzige Trainer auf eurem Weg. Taucht in den dunklen Ring hinab, der den Vulkan umgibt, und schwimmt zum südlichen Teil, wo der Eingang von Xeneroville liegt.

### Xeneroville

Die Turnhalle liegt auf einer kleinen Insel und ist geschlossen. Surft zur linken Seite und steigt die Treppen hinauf, bis ihr auf der rechten Seite ankommt. Ihr trefft auf Troy, der euch Wassili vorstellt. Dieser erzählt euch etwas über die Urzeithöhle und führt euch dorthin. Aufgepasst! Am Eingang bekommt ihr einige nützliche Ratschläge, bevor ihr die Höhle betretet.

### Urzeithöhle

**Folgendes wildes Pokémon lebt hier: Zubat**

Durchquert die Höhle und steigt zwei Leitern hinab. Folgt dem Weg durch die nebligen Gänge und benutzt eine weitere Leiter. Auf eurem Weg hinunter findet ihr HM07 (Kaskade). In der letzten Höhle beginnt eure Kugel zu glühen und enthüllt ein Urzeit-Pokémon. Versucht nicht, gegen dieses Pokémon zu kämpfen, sondern benutzt einfach den Meisterball. Kehrt dann zur Oberfläche zurück, wo alles wieder normal erscheint.

### Xeneroville

Lauft die Treppen zum PC hinauf und heilt eure Party. Steigt dann die Treppen weiter hinauf und betretet das Haus. Ein kleines Mädchen gibt euch seine Wailmer-Puppe. Das nächste Haus wird von zwei Brüdern bewohnt, die sich über die Größe der Pokémon streiten. Falls ihr ein Knilz oder ein Schmerbe in eurer Party habt, zeigt ihr ihnen diese Spezies. Sind eure Kreaturen größer, erhaltet ihr ein Elixier. Surft zum linken Grasstreifen hinüber, um von einem Mädchen eine Beere zu bekommen. Steigt dann die Treppen bis ganz nach oben hinauf, um in einem Haus TM31 (Durchbruch) zu erhalten. Jetzt surft ihr zur Turnhalle, wo ihr Troy trefft. Dann betretet ihr die Halle.

### Pokémon-Hallen-Orden Nr. 8

**Belohnung: Schauer-Orden**

Diese Halle ist voller Wasser-Pokémon. Benutzt für die Kämpfe Elektro- oder Gras-Pokémon. Der Boden ist mit Eis bedeckt. Findet einen Weg über das Eis, ohne ein Quadrat zweimal zu betreten, da ihr sonst durch das Eis brecht und alle Trainer unten schlagen müsst. Auf der ersten Ebene erwarten euch Schönheit Connie und Göre Andrea. Auf der nächsten Ebene versuchen euch Schönheit Bridget und Lady Brianna niederzuringen. Auf der dritten Stufe kämpfen Schönheit Tiffany, Göre Crissy, Pokéfan Marissa und Schönheit Olivia gegen euch. Zum guten Schluss erwartet euch Wassili. Wenn ihr ihn geschlagen habt, erhaltet ihr TM03 (Aquawelle) und den Schauer-Orden, der es euch ermöglicht, Kaskade außerhalb von Kämpfen zu benutzen.

### Route 129

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wailmer, Wingull, Pelipper, Karpador**

Obwohl das Bereisen der folgenden Routen nicht notwendig ist, wird es euch jedoch nützliche Erfahrungspunkte für die Pokémon-Liga einbringen. Des Weiteren habt ihr die Möglichkeit, einige Pokémon für die Liga-Duelle zu fangen. Surft von hier nach Wundereiland und dann weiter nach Flossbrunn. Auf der Route 134 könnt ihr das Geheimnis der Siegelkammer lüften, um seltene Pokémon in der Wüste, am Grabmal und in der Inselhöhle fangen zu können.

### Prachtpolis City

Da ihr jetzt alle Orden habt, wird es Zeit, sich der Pokémon-Liga zu stellen. Verlasst Xeneroville nach Osten auf die Route 128, die direkt nach Prachtpolis City führt. Um in die Stadt zu gelangen, müsst ihr die Bewegung Kaskade beherrschen, mit der ihr den Wasserfall hinaufschwimmen könnt. Heilt eure Pokémon im PC und betretet dann die Siegesstraße.

### Siegesstraße

**Folgende wilde Pokémon leben hier: Stollrak, Golbat, Krakeelo, Zubat, Stollunior, Hariyama, Meditalis, Flunkifer**

Folgt dem Gang nach Süden zu einer Treppe. Benutzt die Leiter und folgt dem Weg nach Osten. Steigt eine weitere Treppe hinab und ihr stoßt auf Ass-Trainer Albert. Ist dieser geschlagen, folgt ihr dem Pfad nach Norden und überquert zwei Brücken nach Osten. Steigt die Stufen auf der anderen Seite hinab, um ein Top-Elixier zu ergattern. Kehrt auf den Weg zurück, lauft nach Westen und erklimmt die Treppe zur nächsten Ebene, wo ihr

**HALLEN-ORDEN NR. 7** Ben und Swenja sind harte Gegner.

**URZEITHÖHLE** Frischt eure Party mit einem echten Urzeit-Pokémon auf.

auf Ass-Trainer Hope trefft. Klettert die Sprossen hinter Hope hinunter. Bewegt Felsblöcke, um in den nächsten Teil der Höhle zu gelangen. Nehmt den oberen Pfad und folgt ihm nach Süden, um auf Ass-Trainerin Shannon zu treffen. Wenn ihr sie besiegt habt, folgt ihr dem Weg weiter und erklimmt eine Leiter. Lauft über die östliche Brücke und steigt eine weitere Leiter hinauf. Schnappt euch das AP-Plus und steigt dann wieder hinunter. Hüpft über die Klippe zu eurer Linken und rennt nach Norden auf Ass-Trainer Samuel zu. Lauft hinter ihm weiter nach Norden, um eine Top-Genesung zu finden. Rennt den ganzen Weg nach Süden zurück und steigt die Leiter auf der linken Seite hinunter. Folgt dem Weg nach Norden zu Ass-Trainerin Julie. Dann geht's noch weiter gen Norden. Surft über das Wasser und steigt die Stufen nach Norden hinauf. Folgt dann dem östlichen Pfad bis zu Ass-Trainer Owen. Lauft wieder weiter nach Norden und wieder geht's eine Leiter zu TM29 (Psychokinese) hoch. Kehrt auf die untere Ebene zurück und steigt die Treppe im Westen hinunter. Surft hier über das Wasser und erklimmt den Wasserfall im Norden. Auf festem Grund erwartet euch Ass-Trainer Vito. Schnappt euch den nahen Hyper-Heiler. Überquert das Wasser nach Westen, dann nach Süden und einen Wasserfall hinunter. Steigt die Leiter hinab und folgt dem Weg nach Süden, dann nach Osten. Zertrümmert und bewegt einige Felsen, um die dahinter liegende Leiter hinaufsteigen zu können. Lauft den Pfad über eine Brücke nach Osten hinunter und steigt eine Treppe hinab. Dieser Weg führt zu Ass-Trainer Edgar. Haltet euch nach Edgar weiter Richtung Norden, um auf Heiko zu treffen. Wenn ihr Heiko besiegt habt, lauft ihr durch die Tür hinaus.

### Pokémon-Liga-Halle

Betretet das Gebäude und heilt eure Geschöpfe am Schalter. Am zweiten Schalter kauft ihr so viele Heiltränke, wie ihr tragen könnt. Lest über euch, mit welchen Pokémon jeder der Top Vier seine Gruppe gefüllt hat, und ordnet eure Kreaturen für die bevorstehenden Kämpfe. Nachdem ihr Ulrich, Antonia, Frosina und Dragan hintereinander geschlagen habt, trefft ihr auf den Champion, der niemand anderer als Troy ist. Habt ihr auch ihn besiegt, seid ihr der Pokémon-Liga-Champion. Nun könnt ihr durch Hoenn reisen, um euch erneut mit Trainern zu duellieren, euren Pokédex füllen und an Kämpfen am Himmel- und Duellturm teilnehmen. Viel Spaß!

**SIEGESSTRASSE** Hier lauern eine Menge schwere Gegner.

**PRACHTPOLIS** In dieser Halle erwartet euch die letzte Herausforderung.

# Prince of Persia The Sands of Time

## Unsere Tipps helfen dem **smarten Prinzen,** sein gefährliches Abenteuer heil zu überstehen.

Außer Kampf- und allgemeine Tipps herauszufinden, haben wir noch alle Rätsel des knackigen Action-Spiels für euch gelöst. Somit seid ihr bestens auf alle Herausforderungen vorbereitet, die den Prinzen erwarten.

### Kampf-Tipps:

**Sind die Gegner zu stark?**

**1.** Studiert eure Gegner und lernt deren Schwächen kennen. Beobachtet auch das Abwehrverhalten eurer Kontrahenten, damit ihr wisst, welche Attacken gegen welche Gegner effektiv sind. Gegen jeden der normalen Gegner gibt es einen Move, den dieser nicht blocken kann. Gegen die riesigen blauen Kämpfer mit dem großen Schwert habt ihr zum Beispiel kaum eine Chance, solange ihr frontal attackiert. Selbst die ansonsten wirkungsvolle Combo, in der ihr an eurem Gegenüber hochlauft, ist zwecklos. Greift ihr hingegen mit einer flachen Wand-Combo (Schraube) an, sieht das Monster ganz schön alt aus.
**2.** Zwischengegner wie den Vater des Prinzen oder den Endgegner bekämpft ihr mit Kontern. Blockt Angriffe ab und schlagt zurück, indem ihr im passenden Moment während eines gegnerischen Angriffs die Schlag-Taste drückt. Mit etwas Übung sind so selbst schwere Kämpfe im Handumdrehen gewonnen.
**3.** Merkt euch die gegnerischen Angriffsanimationen, damit ihr frühzeitig erkennt, wenn es brenzlig wird. So könnt ihr rechtzeitig blocken, sobald ein Feind zum Angriff ansetzt.

**GETÜMMEL Sobald ihr auf dem Boden liegt und von mehreren Gegnern bearbeitet werdet, hilft nur Blocken und Warten.**

**Wie gehe ich gegen Tiere vor?**

Im Kampf gegen tierische Angreifer wendet ihr immer dieselben Taktiken an: Gegen die Vögel blockt ihr einen Angriff und schlagt dann sofort zu. Bei den Fledermäusen haltet ihr zuerst still, bis sich ein kleiner Schwarm um euch herum angesammelt hat. Schlagt dann schnell um euch, bevor ihr von den Blutsaugern verletzt werdet. Die Skarabäen sind nicht der Rede wert – diese bereiten euch zu keinem Zeitpunkt Probleme.

**Wenig Lebensenergie?**

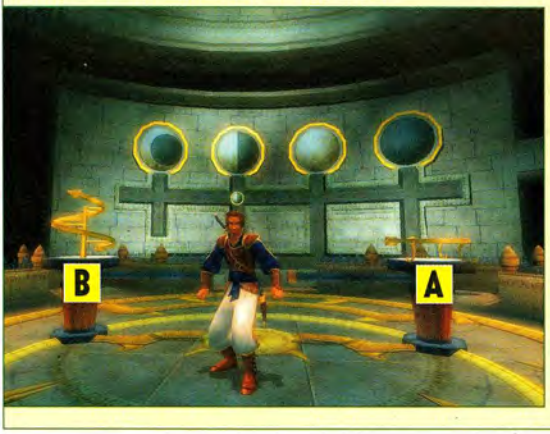
**1.** Nach nur wenigen Treffern ist der Großteil der Energie des Prinzen aufgebraucht. Deswegen solltet ihr eure Kampfarena immer sorgfältig erkunden. Häufig findet ihr ein Becken, an dem ihr eure Lebensenergie auffrischen könnt. Damit ihr dabei ungestört bleibt, empfiehlt es sich, Gegner entweder einzufrieren oder zumindest zu Boden zu werfen.
**2.** Versucht, einen Vorsprung zu euren Verfolgern aufzubauen, damit ihr in Ruhe trinken könnt. Lauft ruhig ein

INFO SCHWIERIGE STELLEN

# Die knackigsten Rätsel:

Mit dem Hebel A dreht ihr die Plattform. Mit dem Hebel B senkt oder erhöht ihr die Ebene. Zwischendurch begebt ihr euch immer wieder zu den kleinen Vorsprüngen an der Plattform, auf denen ihr die Mondsymbole erkennt. Wenn ihr das Rätsel ohne Hilfe lösen wollt, achtet ihr auf die Symbole auf der Karte an der Wand. Zu schwer? Hier die richtige Abfolge:

| Schritt | Hebel | Drehung | Bewegungsrichtung der Plattform |
|---|---|---|---|
| 1 | Achse fixieren (Mondfeld berühren) | | |
| 2 | Hebel A | 90° | Rechts |
| 3 | Hebel B | 90° | Oben |
| 4 | Hebel A | 270° | Links |
| 5 | Hebel B | 90° | Unten |
| 6 | Achse fixieren | | |
| 7 | Hebel B | 90° | Oben |
| 8 | Hebel A | 180° | Rechts |
| 9 | Hebel B | 180° | Oben |
| 10 | Achse fixieren | | |
| 11 | Hebel A | 270° | Links |
| 12 | Hebel B | 90° | Unten |
| 13 | Achse fixieren | | |
| 14 | Hebel B | 90° | Oben |
| 15 | Hebel A | 270° | Rechts |
| 16 | Hebel B | 90° | Oben |




### Das Rätsel im Observatorium:

Hier dreht ihr zuerst das Rad um 270° im Uhrzeigersinn. Dann schwingt ihr über die Sternenmodelle bis zu dem Balkon auf der anderen Seite des Raums, wo ihr den Hebel um 90° gegen den Uhrzeigersinn dreht. Hängt euch an das Trapez, das ihr nun erreicht. Springt gegen den Schalter und eilt an der Wand entlang zum Vorsprung mit dem ersten Hebel zurück. Von dort aus geht's weiter zu der herabhängenden Säule in der Mitte und von dort aus zu dem anderen Trapez. An den Aufzugseilen gleitet ihr nach unten zu Farah.

### Das letzte Spiegelrätsel:

Für dieses Rätsel müsst ihr den Lichtstrahl auf das Symbol an dem Podest mit dem Schwert leiten. Verschiebt die Spiegel so, wie ihr es auf dem Screenshot seht, um euer Schwert zurückzubekommen.

### Das Türenrätsel:

In diesem Rätsel müsst ihr in einer bestimmten Reihenfolge durch Türen gehen. Die Haupttür erkennt ihr an dem Gesicht im Türbogen. Stellt euch genau vor diese Tür und wechselt zur Weitwinkelsicht, sodass ihr den Raum wie auf dem Screenshot vor euch habt. Geht in der Reihenfolge, die wir für euch herausgefunden haben, durch die Türen. Das Rätsel teilt sich auf zwei Stockwerke auf. Im zweiten Stock geht ihr genauso wie auf der ersten Ebene vor. Während ihr im ersten Stock aus sieben Türen auswählen könnt, sind es im zweiten neun.

**1. Stock:**
**1.** Tür in der Mitte
**2.** Erste Tür von rechts
**3.** Dritte Tür von links
**4.** Erste Tür von links

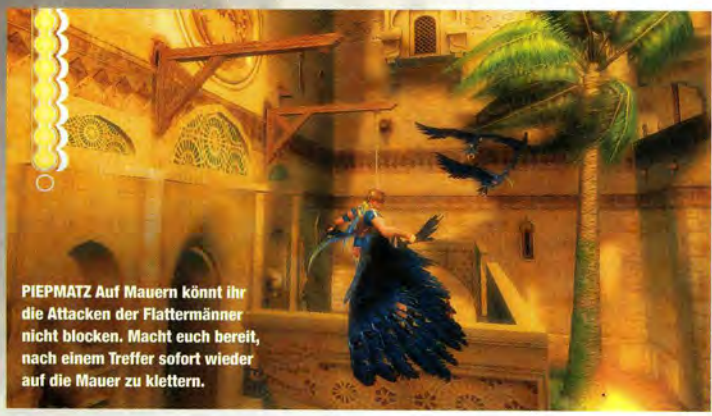
**2. Stock:**
**1.** Vierte Tür von links
**2.** Erste Tür von rechts
**3.** Tür in der Mitte

Stück in dem Level voraus – oft folgt auf einen Kampfabschnitt ein Bereich mit einem Trinkbecken. Alternativ könnt ihr natürlich auch zu einer Wasserstelle zurücklaufen, die ihr bereits passiert habt.

**Zu viel Action?**

**1.** Wenn ihr es mit zu vielen Gegnern aufnehmt oder eingekreist werdet, solltet ihr für etwas Ruhe sorgen. Friert die Feinde mit dem Dolch ein oder bewegt euch per Salto-Combo aus dem Getümmel heraus. Zur Not wendet ihr Mega-Frost an, womit ihr euer gesamtes Umfeld lahm legt. Eingefrorene Feinde lassen sich schneller beseitigen, bringen euch allerdings keinen Sand für euren magischen Dolch ein.

**AUSFLUG** Während des Kampfes gegen den Vater kann der Prinz an dem Becken seine Lebensenergie auffüllen.



**PIEPMATZ** Auf Mauern könnt ihr die Attacken der Flattermänner nicht blocken. Macht euch bereit, nach einem Treffer sofort wieder auf die Mauer zu klettern.

**ANSICHTSSACHE** Wechselt häufig zur alternativen Perspektive, um einen viel besseren Überblick zu haben.

2. Wichtig: Versucht stets, euch den Rücken freizuhalten. Springt gegen die Wand und betätigt die „Schlagen"-Taste. So verschafft ihr euch etwas Luft und führt zugleich eine starke Attacke aus. Außerdem solltet ihr eure Gegner so schnell wie möglich unschädlich machen. Das heißt, dass ihr Kontrahenten zu Boden befördert, um ihnen per Dolch den Lebenssaft auszusaugen. Schneller – allerdings auch schwieriger – ist die Gegenaufnahme, mit der ihr den Gegner hochhebt und auf einen Schlag ins Jenseits befördert.

### Sorgen mit Farah?

Behaltet immer die Freundin des Prinzen im Auge. Wenn diese während eines Kampfes das Zeitliche segnet, ist das Spiel auch für den Prinzen gelaufen. Sobald Farah zu sehr in Bedrängnis gerät, schreit sie um Hilfe. Kümmert euch dann nicht weiter um eure Gegner, sondern rettet Farahs Haut. Entfernt euch nicht zu weit von der Königstochter. Eilt nach kleinen Ausflügen zu entlegenen Becken schnellstmöglich zu Farah zurück. Haltet euch aber auch nicht zu nahe bei ihr auf, denn der Prinz zieht den Großteil der Gegner an, die dann auch Farah schaden.

## Spieltipps

### Die Zeit-Funktionen

1. Mit seinem magischen Dolch und einer Portion Sand kann der Prinz die Zeit anhalten und rückwärts laufen lassen. So habt ihr die Möglichkeit, etwaige Fehler zu korrigieren. Wenn ihr zum Beispiel während eines Kampfes eine kritische Schlagabfolge abbekommt und viel Energie verliert, ist es sinnvoll, die Zeit zurückzuspulen. Beim zweiten Versuch könnt ihr euren Hintern rechtzeitig in Sicherheit bringen oder den Angriff blocken. Im Spielverlauf erweist sich dieses Zurückdrehen der Zeit häufig als äußerst hilfreich: Macht Stürze oder kleine Missgeschicke ungeschehen und spart so eine Menge Nerven und Zeit.

2. Damit ihr bei Landungen nach hohen Sprüngen nicht jedes Mal Energie verliert, drückt ihr den Stick jeweils in die Flug- beziehungsweise Landerichtung des Prinzen. So rollt sich das flinke Blaublut geschickt ab und übersteht den Sprung unbeschadet. Die Zeitlupen-Funktion sieht spektakulär aus, ist aber für den Spielverlauf relativ überflüssig.

### Stecken geblieben?

1. Wenn ihr nicht weiterkommt, geht ihr am besten wie folgt vor: Erkundet eure Umgebung. Haltet nach Stangen, Simsen, verschiebbaren Kisten, Bodenplatten, brüchigen Wänden, morschen Türen und Schaltern Ausschau. Falls ihr nichts findet, nehmt ihr die Wände genauer unter die Lupe. Manchmal verdeckt eine Kiste einen Spalt, oder eine brüchige Wand beziehungsweise Tür ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen.

2. Wechselt häufig in die Ego- oder Weitwinkel-Perspektive, um eure Umgebung besser überblicken zu können. Besonders in den späteren Levels spielt die Kameraführung eine wichtige Rolle: Zoomt und schwenkt um den Prinzen herum, damit euch auch nichts verborgen bleibt.

3. Sobald ihr einen neuen Raum betretet, wird euch dieser oft in einer kleinen Vorschau gezeigt. Beobachtet diese Hilfe aufmerksam, da ihr hier bereits das Ziel, also den Ausgang und einige Hindernisse, gezeigt bekommt. Ebenfalls sehr hilfreich sind die Visionen des Prinzen: Jedes Mal wenn ihr den Spielstand speichert, seht ihr kurze Bruchstücke von den Geschehnissen, die das Pärchen bis zum nächsten Speicherpunkt erwarten.

**KAMPF GEGEN DEN VATER** Blockt sämtliche Angriffe dieses Gegners und schlagt im passenden Moment zurück.

**DAS LETZTE GEFECHT** Gegen den Endboss hilft dem Prinzen nur Blocken und gut getimtes Kontern.

WEAPONBREAK Wenn euch eine solche Aktion gelingt, hat der Feind für die nächsten Sekunden keine Deckung.

FLUGANGRIFF Taki nutzt ihre Fähigkeiten, um in die Luft zu schnellen und mit gezückten Klingen in Richtung Gegner zu sausen.

SPEZIALANGRIFF
Drückt ihr beide Schlagtasten zur selben Zeit, werden besonders starke Angriffe ausgeführt.

# Soul Calibur 2

## Mit unseren Tipps findet ihr **versteckte Kämpfer und Waffen** auf Anhieb.

Um diese wertvollen Tipps herauszufinden, haben wir den Waffenmeister-Modus zweimal durchgespielt. Auf den folgenden zwei Seiten erhaltet ihr einen Einblick in das komplizierte Kampfsystem von *Soul Calibur 2*. Selbstverständlich haben wir alle Bonus-Charaktere und Waffen freigespielt.

**Dreiecksystem**

In *Soul Calibur 2* kämpft ihr primär mit drei verschiedenen Angriffen. Euch stehen horizontale und vertikale Attacken zur Verfügung. Zudem könnt ihr Angriffe starten, während ihr um den Gegner herumtänzelt. Dieses System funktioniert nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Horizontale Angriffe schlagen Angriffe, die aus dem Lauf gestartet werden. Wenn ihr aus dem Lauf heraus angreift, seid ihr den vertikalen Angriffen überlegen. Vertikale Attacken sind stärker als horizontale Schläge. Dieses System beeinflusst die so genannten „Weapon Breaks". Wenn sich die Waffen der Kontrahenten treffen, tritt dieses Dreiecksystem in Kraft und der unterlegene Kämpfer ist für kurze Zeit kampfunfähig. Der überlegene Kämpfer hat jetzt die Gelegenheit, eine Serie von Schlägen und Tritten anzubringen.

**Würfe**

Diese Attacken sind kein Teil des Dreiecksystems, da ihr den Gegner

INFO SPECIAL

## Link

**Da Link nur auf dem GameCube auftritt, erläutern wir einige seiner besonderen Fähigkeiten.**

Diesen Spezialcharakter findet ihr nur in der GameCube-Version von *Soul Calibur 2*. Neben dem Schwert verfügt Link über Bogen, Bumerang und Bomben.

**Bumerang:** Drückt ihr den C-Stick einmal nach unten, nimmt Link den Bumerang in die Hand. Drückt ihr ein weiteres Mal, wird die Spielfigur diese Waffe in Richtung Gegner schleudern. Oft könnt ihr gleich zwei Treffer landen, die je 25 Schaden verursachen.

**Bogen:** Drückt den C-Stick nach links, um den Bogen in die Hand zu nehmen. Wenn ihr jetzt den C-Stick ein zweites Mal nach links drückt, feuert Link einen Pfeil ab, der dem Gegner 40 Schadenspunkte zufügt. Habt ihr den Bogen bereits in der Hand, könnt ihr auch einen Pfeil aufladen, indem ihr den C-Stick nach links haltet. Solltet ihr den Gegner mit diesem geladenen Geschoss treffen, werden dem gegnerischen Kämpfer satte 60 Lebenspunkte abgezogen.

**Bomben:** Der C-Stick muss nach rechts gedrückt werden, um eine Bombe scharf zu machen. Jetzt beginnt die Zeit zu ticken und ihr müsst aufpassen, dass die Bombe nicht vor eurem Gesicht explodiert. Wenn ihr den Gegner trefft, wird der Gegner für 35 Schadenspunkte getroffen. Allerdings könnt ihr auch ein wenig warten, bevor ihr die Bombe werft. Mit einem guten Timing explodiert die Bombe noch in der Luft. So schadet ihr eurem Gegner noch mehr.

**JUGGLE** Um diesen unfairen Schlagkombinationen zu entkommen, habt ihr sogar in der Luft die Kontrolle über die Figur.

**SEITENSCHRITTE** Diese Manöver helfen euch, vertikalen Angriffen auszuweichen.

**NAHKAMPFANGRIFF** Mit einem solchen Griff umgeht ihr die Deckung des Gegners.

meist nicht werfen könnt, während dieser einen Schlag oder Tritt ausführt. Greift auf Würfe zurück, wenn sich der Gegner zu defensiv verhält und sich darauf konzentriert, alle Schläge abzuwehren. Es ist sogar möglich, Würfe in der Luft auszuführen, allerdings verfügen nur Ivy, Cervantes und Astaroth über diese Fähigkeit. Astaroth, Voldo, Nightmare und Necrid können zudem spezielle Würfe ausführen, wenn der Gegner auf dem Boden liegt.

### Seitwärtsschritte

Mit dieser Bewegungstechnik könnt ihr vernichtende Kombinationen starten. Oftmals könnt ihr den Angriff direkt auf den Rücken des Feindes loslassen und so die Deckung des Gegners umgehen. Es ist möglich, vertikalen Schlägen blitzschnell auszuweichen, indem ihr das Steuerkreuz nur antippt, anstatt es festzuhalten. Geht der Angriff des Gegners ins Leere, nutzt ihr diese Chance und startet sofort einen Konterangriff.

### Flugkontrolle

Es gibt jede Menge Angriffskombinationen, mit denen ihr eure Gegner zu Fall bringen und die wehrlosen Opfer mit weiteren Schlägen durch die Luft prügeln könnt. Allerdings gibt es eine Verteidigung gegen die „Juggles". Während euer Kämpfer durch die Luft fliegt, könnt ihr Einfluss auf die Flugbahn nehmen. So macht ihr die vernichtenden Schlagkombinationen des Gegners meistens wirkungslos.

### Deckung durchbrechen

Jeder Charakter hat einige Angriffe parat, mit denen ihr die Deckung des Gegners durchbrechen könnt. Ihr erkennt solche Angriffe an dem grünen, violetten oder blauen Glühen, das die Waffe eures Kämpfers umgibt. Wenn der Angriff erfolgreich war, habt ihr die Möglichkeit, weitere Treffer zu landen. Schützt euch vor solchen Attacken, indem ihr einen Schritt zur Seite macht. Solltet ihr dennoch getroffen werden, habt ihr nur noch die Möglichkeit, den Schlag des Gegners mit eurer eigenen Waffe umzulenken.

### Schläge abwehren

Um sich vor Attacken des Gegners zu schützen, greift ihr hauptsächlich auf die normale Blocken-Funktion zurück. Alternativ habt ihr die Möglichkeit, den Schlag des Gegners abzuwehren und könnt den Feind ins Leere laufen lassen. Zwar ist diese Technik schwieriger als der normale Block, dafür habt ihr die Chance, eure Waffen nach einer gelungenen Parade in den Rücken des Rivalen zu versenken.

### Niederschlag

Nachdem ihr von den Füßen geholt wurdet, gibt euer Gegner noch lange keine Ruhe – im Gegenteil. Solange ihr auf dem Boden liegt, habt ihr mehrere Möglichkeiten, die Situation mit möglichst wenig Energieverlust zu meistern. Drückt ihr auf dem Steuerkreuz nach links oder rechts, wird eure Figur eine Rolle ausführen und danach zum Stehen kommen. So könnt ihr euch dem Gegner nähern oder euch entfernen. Führt der Gegner einen vertikalen Schlag aus, rollt ihr schnellstmöglich aus der Gefahrenzone. Drückt dazu auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten. Ihr könnt auch aufstehen, indem ihr eine der Schlagtasten oder die Tritttaste betätigt, damit ihr sofort einen Angriff startet, nachdem ihr aufgestanden seid. Drückt ihr auf beide Schlagtasten gleichzeitig, wird euer Kämpfer einen besonderen Move ausführen. Während Taki in die Luft springt, um blitzschnell hinter ihrem Gegner zu landen, nutzt Kilik seinen Kampfstab, um sich nach oben zu stemmen und seine Waffe anschließend in Richtung Gegner zu stoßen.

### Kampfplatz

Ein wichtiger Faktor jedes Kampfes ist die Arena. Lernt das Gelände kennen und nutzt das Gebiet zu eurem Vorteil. Mit diversen Schlagfolgen könnt ihr euren Rivalen in eine Mauer schleudern und somit zusätzlichen Schaden verursachen. Auch der „Ring Out" entscheidet einen Kampf. Steht niemals mit dem Rücken zum Abgrund, außer ihr spielt mit einem Kämpfer, der den Gegner über sich hinwegwerfen kann. Eine Schlagkombination, bei der euer Gegner am Ende niedergeschlagen wird, ist eine sehr gute Option, um den Feind aus dem Ring zu befördern. Beachtet dabei, dass ihr nicht selbst in den Abgrund rutscht. Wer zuerst durch die unsichtbare Barriere fliegt, die sich auf Höhe des normalen Kampfplatzes befindet, hat den Kampf verloren.

**INFO SECRETS**

## Versteckte Charaktere

**Um weitere Charaktere freizuschalten, müsst ihr folgende Kämpfe gewinnen:**

| | | |
|---|---|---|
| **Yoshimitsu:** | Kapitel 2 | *Arena 3* |
| **Charade:** | Kapitel 3 | *Arena 1* |
| **Cervantes:** | Kapitel 3 | *Arena 4* |
| **Sophitia:** | Kapitel 4 | *Arena 5* |
| **Seung Mina:** | Kapitel 6 | *Arena 3* |
| **Berserker:** (Beim zweiten Durchspielen) | Unterkap. 1 | *Arena 1* |
| **Lizardman:** | Unterkap. 2 | *Komplett* |
| **Assassin:** | Unterkap. 3 | *Arena 2* |

## Versteckte Waffen

**Wenn ihr die folgenden Abschnitte im Waffenmeister-Modus erfolgreich abschließt, bekommt ihr einige neue Waffen:**

| | | |
|---|---|---|
| **Double Crescent Blade (Talim)** | Kap. 2 | *Arena 3* |
| **Schweizer (Raphael)** | Kap. 3 | *Arena 4* |
| **Acheron (Cervantes)** | Kap. 3 | *Arena 5* |
| **Fuzoroi (Maxi)** | Kap. 3 | *Arena 5* |
| **Soul Calibur (Xianghua)** | Kap. 5 | *Arena 2* |
| **Halberd (Seung Mina)** | Kap. 6 | *Arena 6* |
| **Soul Edge (Nightmare)** | Kap. 7 | *Arena 3* |
| **Ethereal Edge (Necrid)** | Kap. 8 | *Arena 5* |
| **Ambassador (Seung Mina)** | Kap. 10 | *Arena 2* |
| **Synval (Sophitia)** | Kap. 10 | *Arena 2* |
| **Soul Edge (Xianghua)** | Unterkap. 2 | *Arena 1* |
| **Soul Edge (Voldo)** | Unterkap. 2 | *Arena 2* |
| **Soul Edge (Taki)** | Unterkap. 2 | *Arena 3* |
| **Soul Edge (Cassandra)** | Unterkap. 2 | *Arena 4* |
| **Soul Edge (Mitsurugi)** | Unterkap. 4 | *Arena 5* |
| **Soul Edge (Astaroth)** | Extrakap. 1 | *Arena 3* |
| **Soul Edge (Necrid)** | Extrakap. 2 | *Arena 3* |
| **Imitation Sword (Cervantes)** | Unterkap. 4 | *Arena 5* |
| **Bamboo Staff (Kilik)** | Extrakap. 1 | *Arena 2* |
| **Galley Oar (Nightmare)** | Extrakap. 1 | *Arena 3* |
| **Prototype Ivy Blade (Ivy)** | Extrakap. 2 | *Arena 2* |
| **Memento (Sophitia)** | Extrakap. 2 | *Arena 3* |

**BERSERKER** Diesen mächtigen Kämpfer habt ihr bei einem Duell zur Auswahl.

# Tony Hawk's

## Virtuelle Skater aufgepasst! Unsere Tipps zu THUG machen euch im Nu zum Profi.

Nicht nur Skate-Neulinge sollten einen Blick auf unsere Kurztipps werfen: Wir versorgen euch außer mit grundlegenden Tipps auch mit allen Neuerungen, die euch im neuesten Teil des Skate-Epos erwarten. Außerdem gibt's wieder heiße Tipps, wie ihr eure Highscores noch weiter in die Höhe treiben könnt. Vorab haben wir die wichtigsten Tipps für die Neuerungen kurz und knapp zusammengefasst. Viel Spaß!

### What's new? What's cool?

**Am Boden**

Ihr wollt lange, nervige Aufsteh-Animationen nach Stürzen verkürzen? Hämmert dazu auf den Sprung-Button, damit sich euer Skater schneller von der Straße aufrappelt und auf sein Board zurückschwingt. Dieser Trick ist in Contests oder bei zeitkritischen Aufgaben sehr nützlich, da hier manchmal Sekundenbruchteile entscheiden. Am besten ist es natürlich, wenn ihr brav auf eurem Board bleibt und erst gar nicht den Asphalt küsst.

**Zu Fuß**

Erstmals könnt ihr von eurem Board absteigen und eure Umwelt gemütlich zu Fuß erforschen. Außerdem könnt ihr Hausdächer und Ähnliches erklimmen, euch daran entlanghangeln oder mit dem Caveman eure Kombos ähnlich verknüpfen wie mit einem Manual. Eignet euch möglichst früh die Steuerung für den Lauf-Modus an und übt den Caveman.

**Am Steuer**

Lernt, die Handbremse zu benutzen. Damit kommt ihr besser und schneller durch Kurven und die Fahr-Aufgaben werden euch leichter fallen. Wenn in einer Aufgabe ein Fahrzeug vorkommt, könnt ihr in dem jeweiligen Level auch außerhalb dieser Aufgabe eure Runden damit drehen.

**Der Wallplant**

Ähnlich wie der Caveman kann der Wallplant auch dazu benutzt werden, um eine Kombo zu verlängern. Außerdem gibt's dafür noch satt Punkte gutgeschrieben. Skatet frontal auf eine Wand zu und drückt nach unten und auf die Sprung-Taste. Euer Skater landet mit allen vier Rollen an der Wand und drückt sich nach hinten weg. Übt den Wallplant, damit ihr eure Kombos noch stärker aufwerten könnt.

**Ziele auswählen**

Diese Funktion erspart euch eine Menge Zeit, die ihr sonst damit verbracht hättet, durch die Levels zu rollen und nach Aufgaben zu suchen. Im Pause-Menü könnt ihr euch sämtliche bisher freigeschaltete Ziele zeigen lassen und anwählen. So überseht ihr sicher kein Ziel auf eurem beschwerlichen Weg zum Pro-Skater.

AUTSCH Jetzt aber schnell auf den Sprung-Button hämmern, damit euer Skater nicht beim Aufstehen einpennt.

MEGA-KOMBO Verbindet eure Tricks mit Grinds, Manuals und neuerdings auch Wallplants und Cavemans.

# Underground

**Das Stats-System**
Hier hat sich einiges verändert: Statt durch Sammeln von Items wertet ihr in *THUG* euren Skater auf, indem ihr bestimmte Tricks ausführt. Behaltet immer im Auge, welche Moves euch noch fehlen, damit euer Skater wieder etwas dazulernt. Dies könnt ihr im Pausenmenü unter „Stats ansehen". Versucht, euren Skater so schnell und so früh wie möglich aufzuleveln, da euch die Aufgaben dann leichter fallen werden.

## Alt, aber bewährt – unsere Profi-Tipps!

Auch alte Hasen sollten einen Blick auf unsere Profi-Tipps riskieren. Vielleicht könnt ihr so eure Highscores noch weiter nach oben treiben.

**Kombos:**
Hängt möglichst viele Tricks aneinander, um hohe Punktzahlen zu ergattern. Benutzt Manuals zwischen den einzelnen Tricks, damit eure „Line" nicht unterbrochen wird. Nach Vert-Sprüngen an Quarter- oder Halfpipes führt ihr bei der Landung sofort einen Revert und danach einen Manual aus. Dank des Reverts reißt eure Trick-Serie nicht ab und eure Punktzahl steigt weiterhin. Trainiert unbedingt den Manual und den Revert, da diese beiden Tricks die Grundlage für Kombos und somit für hohe Punktzahlen sind.

**Spezial-Tricks!**
Setzt alle Special Moves eurer Skater zurück und belegt die Specials mit Padbewegungen, die euch leicht fallen. So führt ihr häufiger Spezial-Tricks aus und erhaltet mehr Punkte. Da leider nicht alle Special Moves auf einmal eingestellt werden können, könnt ihr bei wichtigen Runs das Spiel pausieren und eure Specials umstellen. So lauft ihr nicht Gefahr, die Jury ständig mit Wiederholungen zu langweilen, und sahnt Top-Scores ab.

**Spezial-Leiste**
Auch wenn dies für viele keine Neuigkeit, sondern eher kalter Kaffee ist: Eure Spezial-Leiste füllt sich, wenn ihr Tricks und Kombos erfolgreich steht. Sobald die Spezial-Leiste voll ist, könnt ihr eure Spezial-Tricks ausführen und fett Punkte einheimsen. Nach einem Sturz ist eure Spezial-Leiste wieder leer.

**Balance halten!**
Wenn ihr in einer Kombo mehrere Grinds oder andere Balance-Moves aneinander reiht, müsst ihr bedenken, dass sich eure Balance zwischen den Tricks nicht neutralisieret. Das heißt, wenn ihr einen Manual oder einen Grind beendet und die Balance zu einseitig ist, landet ihr mit derselben Balance wieder. Versucht deshalb schon vor der Landung, gleich richtig weiterzubalancieren.

**Keine Wiederholungen!**
Variiert eure Tricks. Wiederholte Tricks bringen euch mit jeder weiteren Wiederholung weniger Punkte ein. Versucht bei hohen Sprüngen immer Double- oder Triple-Tricks (zum Beispiel Double-/Triple-Kickflip). So bringt ihr nicht nur Abwechslung in eure Runs, sondern sahnt auch hohe Punktzahlen ab.

**Höher springen**
Benutzt den Boneless, um höher zu springen. Hierfür müsst ihr, kurz bevor ihr zu einem Sprung ansetzt, zweimal schnell nach oben drücken. Wendet den Trick an, um noch höher gelegene Gaps zu erreichen und noch mehr Tricks in einem Sprung unterzubringen.

INFO OLD-SKOOL-LEVELS

## Versteckte Charaktere

**In New Jersey, Hawaii und Moskau könnt ihr versteckte Levels aus dem zweiten Teil der *Tony Hawk's Pro Skater*-Serie freischalten. Was ihr dafür tun müsst, erfahrt ihr hier:**

### Schule II
Skatet in New Jersey zum Krankenhaus direkt neben dem Bahnhof im hinteren Teil des Levels. Über die Quarterpipe links daneben könnt ihr auf das Vordach des Krankenhauses springen. Klettert jetzt auf den höheren, schmalen Vorsprung und lauft darauf in Richtung Bahnhof. Über den Gleisen entdeckt ihr ein Tony-Hawk-Logo, für das ihr mit der Schul-Stage belohnt werdet.

### Venice Beach
Auf geht's nach Hawaii. Unter der langen Überführung seht ihr vor einem der Häuser eine grimmig dreinschauende Holzstatue. Skatet in ihr Maul, um durch eine Art Höllenschlund zu skaten. Springt an dessen Ende so ab, dass ihr das Tony-Hawk-Logo zu fassen bekommt. Verliert nicht die Geduld, auch wenn ihr zahlreiche Versuche dafür benötigt.

### Hangar
Begebt euch nach Moskau, um den Hangar freizuspielen. Von den Panzern aus gesehen müsst ihr auf die linke Kante des flachen, fensterlosen Gebäudes. Springt von der Kante in die Richtung des roten Hauses ab, sodass ihr durch ein Fenster kracht. Dahinter liegt ein Treppenhaus, in dem ihr das letzte Tony-Hawk-Logo entdeckt. Schaut auf den Screenshot, damit ihr nicht zu lange suchen müsst.

BAD COP Ohne den Neutralisierungsschuss ist diese Karriere schon vorprogrammiert.

FEUERKRAFT Schnappt euch die Wummen der Gegner, um mehr Feuerkraft zu erhalten.

GARAGE Hier werden Nicks Autos kostenlos repariert.

# True Crime: Streets of L.A.

Unsere Kurztipps helfen euch, die **Straßen von L.A.** sauber zu halten.

Wir erläutern, wie ihr Kriminelle schnell und unkompliziert kampfunfähig macht. Bei den vielen Upgrades, die es in diesem Spiel gibt, habt ihr die Qual der Wahl. Wir verraten euch, welche Upgrades am effektivsten sind.

## Upgrades

### Schusswaffen-Upgrades

Hierbei handelt es sich definitiv um die wichtigsten Upgrades im Spiel. Konzentriert euch von Anfang an darauf, neue Schusswaffen und Schussfähigkeiten freizuspielen. Beim Bonus-Cruisen haben die neuen Knarren absoluten Vorrang. Solange ihr nicht über die Neutralisierungsschüsse verfügt, ist eure Karriere als „Bad Cop" schon vorprogrammiert. Das letzte Upgrade (Hohlspitzengeschosse) ist für Revolverhelden ein absolutes Muss. Ihr benötigt alle Upgrades, wenn ihr gegen den roten Drachen bestehen wollt.

### Fahrzeug-Upgrades

Diese Upgrades sind eher unwichtig, da sich die Fahrzeuge relativ gut steuern lassen. Besonders komfortabel ist die Fähigkeit, mit der ihr einen Gang nach unten schalten könnt, um so einen kurzen Geschwindigkeitsschub zu bekommen. Die Nitro-Ladungen sind das beste Upgrade, trotzdem könnt ihr die Höchstgeschwindigkeit eures Fahrzeugs nicht überschreiten. Somit wird das Upgrade mehr zur Spielerei, sobald ihr stolzer Besitzer des gelben Ferraris seid.

### Martial-Arts-Upgrades

Lasst diese Upgrades links liegen und besucht die Dojos erst, wenn ihr

## Allgemeine Tipps

- Achtet in Schleichmissionen auf herumstehende Gegenstände. Zerbrochene Glasscheiben, Metallfässer, Stühle und Eimer enttarnen euch sofort, wenn ihr dagegenlauft.
- Die Reparatur in der Werkstatt müsst ihr mit wertvollen Erfolgspunkten bezahlen. Allerdings wird euer Fahrzeug in den Polizeitiefgaragen kostenlos repariert.
- Schlägereien könnt ihr fast immer mit einer simplen Taktik für euch entscheiden. Drückt permanent auf die Taste, mit der ihr den tiefen Tritt ausführt. Mit dieser Strategie macht ihr jeden Kontrahenten platt. Lediglich beim letzten Endgegner müsst ihr mit mehr Feingefühl vorgehen.
- Solange ihr mit den schwächeren Pistolen ausgerüstet seid, schnappt ihr euch die Waffen der ausgeschalteten Gegner. Zwar habt ihr für diese meist nur ein Magazin zur Verfügung, dafür sind die leichten und schweren MGs sehr effektiv.

alle Schusswaffen- und Fahrzeug-Upgrades freigeschaltet habt. Theoretisch könnt ihr das Spiel auch durchspielen, ohne ein einziges Mal die Trainingshallen aufgesucht zu haben.

## Verbrecherjagd

### Verbrecher zur Fuß

Solange ihr einen hohen „Good Cop"-Status habt, genügt es oftmals, wenn ihr mit Blaulicht und Sirenen auf die Verbrecher zufahrt. Diese werfen ihre Waffen auf den Boden und nehmen die Hände hoch. Jetzt müsst ihr das Pack nur noch verhaften. Bleibt dennoch vorsichtig, da die Gangster gelegentlich ihre Meinung ändern und wild um sich ballern. Für den Fall, dass die Ganoven die Flucht antreten, fahrt ihr mit dem Auto hinterher und schießt gezielt auf die Beine der flüchtigen Kriminellen. Erledigt eure Gegner vom Auto aus – darin seid ihr vor Kugeln ideal geschützt. Von dort aus könnt ihr nahezu ungestört präzise Treffer an Armen oder Beinen des Verbrechers landen.

### Verbrecher in Fahrzeugen

Autos anzuhalten, ist keine große Kunst. Ballert so lange auf das Fahrzeug, bis es in Flammen steht. Spätestens dann ergreift der Fahrer die Flucht. Alternativ könnt ihr auch die Reifen kaputt schießen. Mehr Übung braucht ihr, wenn ihr den Wagen mit einem Rammmanöver stoppen wollt. Zuvor müsst ihr diese Fähigkeit allerdings freischalten. Es gibt noch eine Methode, die Fluchtfahrzeuge aufzuhalten. Zielt auf den Bereich des Wagens, wo auch das Nummerschild angebracht ist. Dort befindet sich der Tank. Sobald sich das Fadenkreuz rot färbt, drückt ihr ab.

INFO TASTENKOMBINATIONEN

## Moveliste

**Damit ihr den Überblick über euer Schlagrepertoire behaltet, haben wir alle Angriffe zusammengefasst.**

**Angriffe (Trainingshallen)**

1. Tigerfeger **TK, HK, TK**
2. Tigerklaue **S, TK, HK**
3. Springender Tiger **HK, S, TK**
4. Drachenkick **TK, HK, TK, HK**
5. Drachenfaust **S, TK, HK, S**
6. Fliegender Drache **HK, S, TK, HK**

**Würfe (Bonus-Cruisen)**

1. Wirbelwind-Wurf **W, S, HK**
2. Armbrecher **W, S, TK**
3. Dirty Boxer **W, TK, S**

**S = Schlag TK = Tiefer Kick HK = Hoher Kick W = Wurf**

INFO GEHEIMER CHARAKTER

## Dogg-Patrol

Damit ihr mit Snoop Dogg auf Verbrecherjagd gehen könnt, müsst ihr 30 Hundeknochen einsammeln, die in der ganzen Stadt versteckt sind. Den ersten Knochen findet ihr in der Nähe des China-Restaurants (Episode II Mission 4). Folgt der Hill Street in südwestlicher Richtung. Dort sucht ihr auf der linken Straßenseite nach einem kleinen Park, wo ihr den Knochen findet. Nachdem ihr diesen an euch genommen habt, sind die restlichen Hundeknochen auf der Karte eingezeichnet. Die Knochen werden erst sichtbar, wenn ihr euch ihnen bis auf wenige Meter nähert. Sucht leere Parkplätze und die Vordertüren der Läden ab.

## Stadtplan

**STREETS OF L.A.**

**SCHIESS-STÄNDE**
1: 6th St.
2: Hill St.
3: La Cienega Blvd.
4: Figueroa St.
5: La Cienega Blvd.
6: Melrose Ave.
7: La Brea Blvd.
8: Olympic Blvd.
9: Wilshire Blvd.
10: Lincoln Blvd.
11: Hollywood Blvd.

**TESTSTRECKEN**
1: 7th St.
2: Grand St.
3: Olympic Blvd.
4: Wilshire Blvd.
5: Gower St.
6: San Pedro St.
7: Airport Ave.
8: Highland Ave.
9: 4th St.
10: De Longpre Ave.
11: Sunset Blvd.

**TRAININGSHALLEN**
1: Wall St.
2: Olive St.
3: Cahuenga Blvd.
4: Sunset Blvd.
5: 2nd St.
6: San Pedro St.
7: 7th St.
8: 7th St.
9: Venice Blvd.
10: La Cienega Blvd.

# Wario World

## Dank unserer **Bosstaktiken** besiegt ihr jeden Gegner!

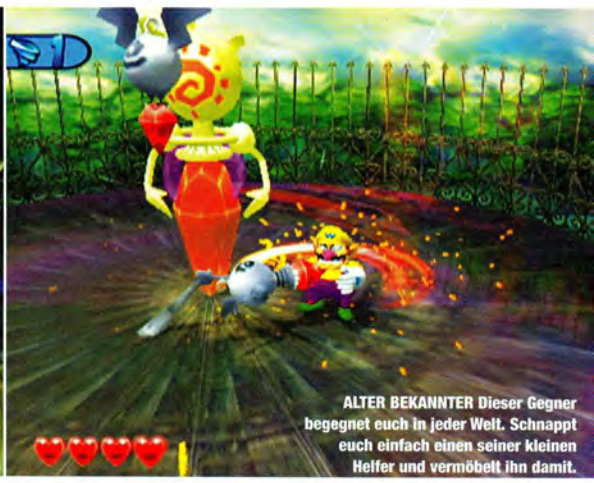
### Endgegnerstrategien

Insgesamt erwarten euch in Warios neuestem Abenteuer 13 Boss- oder Zwischengegner. Damit ihr für alle Kämpfe gerüstet seid, versorgen wir euch mit effektiven Gegnerstrategien. Viel Spaß beim Kloppen!

**Turbulenzia – Sauriers Kraftprobe**

Divasaurier ist der Endgegner in der ersten Welt. Sie attackiert euch mit ihrem Schwanz, ihren Füßen, ihrer Zunge oder Sprüngen, die Schokkwellen auslösen. Den ersten drei Attacken weicht ihr aus, indem ihr ständig in Bewegung bleibt und genügend Abstand zu der Saurier-Lady haltet. Über die Schockwellen springt ihr einfach hinweg. Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, die gelbe Kugel am Schwanz des Dinos zu erreichen, springt ihr dagegen und haltet euch daran fest. Wartet, bis die Dino-Dame ihren Schwanz anhebt, so dass ihr ihr mit einer Stampf-Attacke auf den Kopf springen könnt. Jetzt hüpft ihr schnell nach unten, saugt das Gold vor dem Gegner ein und greift euch die Gute, solange sie bewusstlos ist. Springt mit dem Ungetüm in die Luft und führt den Spiralsturz aus. Wiederholt die ganze Prozedur fünfmal und der erste große Endkampf ist überstanden.

**TÜR AUF!** Wartet, bis ihr auf die Rückseite der Knochenhand springen könnt.



**ALTER BEKANNTER** Dieser Gegner begegnet euch in jeder Welt. Schnappt euch einfach einen seiner kleinen Helfer und vermöbelt ihn damit.

### Para Fantastica – Duodragos Kraftprobe

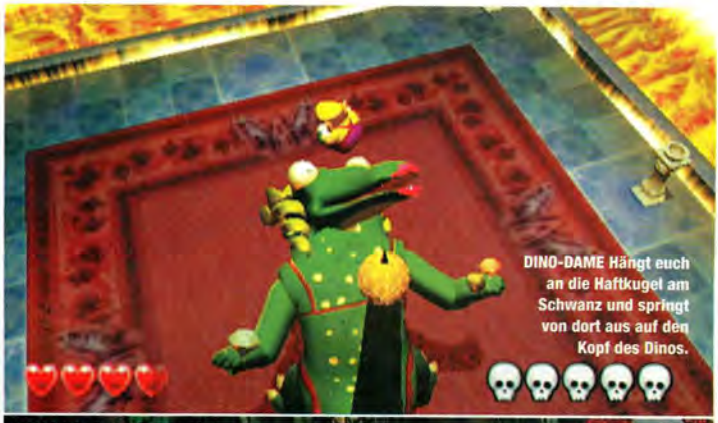
Am Ende der zweiten Welt müsst ihr gegen Duodrago, einen zweiköpfigen Drachen, antreten. Dieser greift euch mit drei verschiedenen Attacken an. Zuerst solltet ihr nicht in die Nähe seiner Hände gehen, da Wario sonst blitzschnell eine übergebraten bekommt. Haltet euch deswegen meistens vorne in der Mitte auf. Außerdem spuckt der Drache mit einem Kopf mit Haftkugeln, die er mit dem anderen Kopf wieder einsaugt. Springt ständig, um nicht an einer der Kugeln kleben zu bleiben. Zuletzt hat er noch seine Feuer-Attakke, die ihr gegen ihn einsetzen müsst. Bleibt einfach im vorderen Bildschirmbereich, um dieser Attacke zu entgehen. Versucht einen Drachen zu attackieren, so dass er angeschlagen ist und nicht mehr rechtzeitig ausweichen kann, wenn sein Gegenüber Feuer spuckt. Wiederholt den Vorgang fünfmal, um Duodrago zu besiegen.

### Fallhalla – Machotaurus' Kraftprobe

Machotaurus greift euch hauptsächlich an, indem er auf den Boden stampft. Haltet euch dann besser nicht in seiner Nähe auf. Bleibt in Bewegung, genauso wie bei seiner zweiten Attacke, den Feuerstrahlen. Sobald der Feuerteufel nach oben springt, eilt ihr zur Mitte der Plattform, wo ihr vor der Lava in Sicherheit seid. Wenn Machotaurus auf euch zustürmt, bleibt ihr in Bewegung, um nicht verletzt zu werden. Bei seinem ersten Sturmangriff gerät er am Rand der Plattform sofort ins Taumeln – nach dem ersten Treffer stürmt er zweimal auf euch zu und nach jedem weiteren Treffer müsst ihr einem Sturmangriff mehr ausweichen, bevor euer Gegner am Plattformrand balanciert. Genau dann geht ihr zur Mitte der Plattform und führt eine Stampf-Attacke aus. Euer Gegner verliert das Gleichgewicht und stürzt in die Lava. Wiederholt den Vorgang fünfmal, um dem Treiben des Aushilfsmachos ein Ende zu setzen.

### Funkelland – K. Schädels Kraftprobe

Auf einem alten, in zwei Teile zerbrochenen Piratenschiff tretet ihr gegen Kapitän Schädel an. Dieser schwingt ständig von einer Hälfte des Schiffs zur anderen und attackiert euch mit den verschiedensten Angriffen. Zum Beispiel feuert er mit Feuergeschossen, Energiestrahlen und Bomben auf euch. Den Feuerkugeln und Energiestrahlen könnt ihr leicht ausweichen – lediglich bei Angriffen mit den großen Bomben kommt ihr in Bedrängnis. Dann gilt es nur noch, sich schnellstmöglich von der Bombe zu entfernen, da diese einen sehr großen Explosionsradius hat. Benutzt dazu die Sprungfedern oder lasst euch schnell auf eine andere Ebene fallen. Zuerst greift ihr den Kapitän mit ganz normalen Attacken an, bis dieser benommen ist und ihr ihn mit einem Spiralsturz in den Boden rammen könnt. Nach drei Treffern müsst ihr allerdings eine neue Taktik anwenden, da der Pirat nun gegen eure Attacken immun ist. Bleibt jetzt immer auf der Seite des Schiffs, auf der sich der Kapitän gerade nicht aufhält, und weicht seinen Attacken aus. Wenn er euch mit den kleinen Kugeln bombardiert, schnappt ihr euch eine und schleudert diese mit einem Mega-Wurf auf euren Kontrahenten zurück. Dieser ist für kurze Zeit benommen und kann mit einem vernichtenden Spiralsturz in den Boden gerammt werden. Nach insgesamt fünf Treffern ist Kapitän Schädel besiegt.



DINO-DAME Hängt euch an die Haftkugel am Schwanz und springt von dort aus auf den Kopf des Dinos.

DUODRAGO Schlagt einen der beiden Köpfe k. o., so dass er den Flammen nicht ausweichen kann.

HEISSER MACHO Sobald Machotaurus am Rand der Plattform balanciert, führt ihr oben eine Stampf-Attacke aus.

**Sternplatz – Der Endkampf gegen das finstere Juwel**

Dieser Kampf ist relativ einfach – solange ihr mit der richtigen Taktik vorgeht. Bleibt nie lange an einer Stelle stehen, damit ihr nicht von den Feuerwänden verletzt werdet. Allerdings ist Wario selbst rennend zu langsam, weswegen ihr hier ständig die R-Taste für eine Tempo-Attacke benutzen müsst. Nur so habt ihr eine Chance, den Angriffen zu entkommen. Wenn euch das Juwel mit Schockwellen angreift, tippt ihr zum Springen immer nur kurz auf den Sprung-Button, um nicht in der nächsten Schockwelle zu landen. Achtet darauf, nicht zwischen zwei Feuerwänden gefangen zu werden. Falls doch, müsst ihr in Bewegung bleiben, um nicht von den Feuerschüssen getroffen zu werden. Zerstört die fünf Säulen, in denen die Wichtlinge gefangen gehalten werden. Nachdem der fünfte Wichtling befreit wurde, greift dieser das Juwel an und setzt es kurzzeitig außer Gefecht. Ergreift die Chance und schnappt euch den Klunker, um ihn per Monster-Zentrifuge aus der Arena zu wirbeln. Wiederholt diesen Vorgang ganze achtmal, um auch den letzten Boss in *Wario World* zu besiegen.

**SCHÄDELSCHMERZEN Werft die kleinen Geschosse zu ihrem Absender zurück.**

**ENDKAMPF Gegen das Juwel hilft nur eines: Warios Tempo-Attacke. Benutzt diese ständig, um nicht geröstet zu werden.**

**INFO DIE ENDGEGNER**

# Die Levelbosse

**Da manche Zwischengegner bereits ziemlich schwer zu schlagen sind, liefern wir euch hier kurz Strategien gegen alle Levelbosse:**

**ENGELKLOPFEN Der Engel holt gleich zum Schlag aus. Dann weicht ihr den Attacken aus und geht sofort zum Konter über.**

**SANDWURM Bleibt gegen den Sandwurm immer in Bewegung und springt, sobald ihr in das Loch gezogen werdet.**

## Turbulenzia

**1-1: Der Krötenkrieger**

Prügelt so lange auf den Gegner ein, bis er am Boden liegt. Dann schnappt ihr ihn und führt entweder einen Spiralsturz oder eine Monster-Zentrifuge aus. Flieht und bleibt in Bewegung, sobald die Kröte rot blinkt.

**1-2: Der Sandwurm**

Bleibt bei seinen Attacken stets in Bewegung und achtet auf die Schatten seiner Geschosse. Springt, wenn der Sandwurm euch zur Mitte zieht. Schlagt jedes Mal, wenn der Wurm eine Pause macht, auf ihn ein, bis er rot leuchtet. Dann macht ihr euch wieder aus dem Staub.

## Para Fantastica

**2-1: Baby Rabiat**

Weicht den Attacken durch Rennen aus und prügelt auf den Engel ein, sobald dieser mit seinen Flügeln nach euch geschlagen hat. Wenn er benommen ist, greift ihr ihn euch und benutzt den Spiralsturz oder die Monster-Zentrifuge.

**2-2: Kugel-Clown**

Wenn der Clown auf der anderen Plattform ist, müsst ihr der Feuer-Attacke ausweichen, indem ihr auf einen der kleinen Balkons am Rand der Plattform flieht. Schlagt einfach auf seinen Körper ein, bis er bewusstlos und somit greifbar ist. Führt dann eure starken Spezial-Attacken aus. Versucht immer auf derselben Plattform wie der Clown zu sein.

## Fallhalla

**3-1: Polarpuster**

Den Standard-Attacken des Polarpusters weicht ihr durch Springen oder Wegrennen aus. Sobald sich seine Augen rot verfärben, müsst ihr ihm den Rücken zudrehen. Greift ihn nach einer seiner Attacken an, schlagt ihn dann benommen und verabreicht ihm einen Power-Angriff. Alternativ könnt ihr die Kometen in die Lavalöcher werfen, wenn der Puster sich direkt darüber befindet.

**3-2: Spideraticus**

Haltet euch an den Haftbällen fest, die die Spinne nach euch spuckt. Wenn sie euch zu sich heranzieht, springt ihr ab und landet mit einem Saltosprung auf ihrem Kopf. Schnappt sie euch, solange sie bewusstlos ist, und wirbelt sie mit der Monster-Zentrifuge herum.

## Funkelland

**4-1: Fieser Falschspieler**

Achtet darauf, unter welchem Becher der Falschspieler sich versteckt hat. Schlagt mehrmals auf den Becher, damit der Gegner nach unten fällt und angreifbar ist. Führt jetzt euren Spiralsturz aus. Macht euch nach eurem Angriff schnell vom Acker, um keinen Konter abzubekommen.

**4-2: Mr. Amboss**

Schlagt auf die Steinhände ein, bis diese k. o. sind, und werft damit auf Amboss' Vorderseite. Vorsicht: Sobald ihr eine Hand aufgehoben habt, werdet ihr mit Schockwellen angegriffen.

**KAMPFKRÖTE Wenn die Kröte rot leuchtet, dann macht ihr euch am besten ganz schnell aus dem Staub, um nicht von ihr überrannt zu werden.**

# JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD

„Frequency" – spannender Mystery-Thriller
mit Dennis Quaid und James Caviezel als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.

STRANDHAUS
Bevor ihr das Haus verlassen könnt, müsst ihr den Schlüssel für die Vordertür einsammeln.
XIII
TRESORRAUM
Euer Schließfach findet ihr in der letzten Reihe.

GEISEL Kehrt den Wachleuten niemals den ungeschützten Rücken zu und begebt euch zum Aufzug.

FBI-GEBÄUDE Durch den Lüftungsschacht könnt ihr an den beiden Wachen vorbeischleichen und die Kerle hinterrücks k. o. schlagen.

# Schwierige Abschnitte und Endgegner

## stellen für euch dank unserer detaillierten Komplettlösung kein Problem dar.

Wir haben *XIII* zweimal durchgespielt, um diese Lösung zu erstellen. Wir haben alle Abschnitte genau durchsucht, damit ihr immer mit den besten Waffen ausgerüstet seid.

### Strand

Direkt vor der Tür steht einer der Kerle mit einem MG – zieht euch deshalb zunächst in den hinteren Raum des Hauses zurück. Schnappt euch die Waffen, die Munition und den Schlüssel. Achtet auf den Angreifer, der zur Hintertür hereinkommt. Beim Auto lauft ihr hinter die Hütten, wo ihr dem Gangster den Wagenschlüssel abnehmt.

### Bank

Begebt euch nach links zum ersten Schalter und folgt dem Bankangestellten zum Tresorraum. Dort schnappt ihr euch den Koffer aus dem Schließfach. Nach dem kurzen Flashback geht ihr vor der Explosion in Deckung und steigt danach durch das Loch in der Wand. Schleicht hinter den Wachmann und schickt ihn mit einem Handkantenschlag ins Reich der Träume. Arbeitet euch zum Büro des Direktors vor. Auf der anderen Seite des Büros findet ihr die Bibliothek. Hier geht ihr auf der rechten Seite an der Wand entlang, bis ihr einen kleinen Tisch erreicht. Über diesem Tisch liegt ein Lüftungsschacht, durch den ihr in den nächsten Abschnitt gelangt. Jetzt nehmt ihr die Frau als Geisel. Packt die Magnetkarte ein, die ihr auf dem Tisch entdeckt, öffnet die Tür und geht nach rechts zum Aufzug. Verschont die Sicherheitsleute und spart euch die Munition für die Gangster, die das Gebäude stürmen. Verlasst diesen Bereich durch die Tür beim Treppenhaus. Über die Feuerleiter geht's nach unten.

### FBI-Gebäude

Verlasst den Raum und schleicht nach rechts. Den Stuhl nehmt ihr in die Hand und schlagt das Gitter des Schachts ein. Nachdem ihr das zweite Gitter eingeschlagen habt, rennt ihr schleunigst zur Tür, um den Agenten, der soeben den Raum betritt, unschädlich zu machen. Der zweite Agent leistet keinen Widerstand. Am Ende des Gangs öffnet ihr die kleine Tür, erledigt den Wächter und zerstört die Kisten, die vor dem Schacht stehen. Ihr habt jetzt die Wahl, entweder in den nächsten Lüftungsschacht zu kriechen oder gegen die Söldner zu kämpfen. Über beide Wege gelangt ihr auf das Dach, wo ihr von der mysteriösen Frau erwartet werdet.

### Major Jones

Nach der Unterhaltung geht's aufs Dach. Sobald ihr beschossen werdet, zieht ihr euch hinter das kleine Häuschen zurück und nehmt das Gewehr entgegen. Nachdem ihr die Gefahr gebannt habt, seilt ihr euch ab und sichert die Gegend. Die Feuerleiter führt euch nach oben. Folgt weiterhin Major Jones. Nachdem in der Zwischensequenz die Wand gesprengt wurde, stürmt ihr nach draußen und erledigt die Angreifer. Achtet auf den Söldner, der mit einer Bazooka bewaffnet ist. Im Gebäude auf der rechten Seite findet ihr die Schalttafel, die ihr mit einem kräftigen Schlag zertrümmert. Nach dem Kampf steigt ihr in den Hubschrauber.

### Emerald Base – Brücke

Folgt dem Pfad und erledigt die Wachen am Eingang. In dem Pförtnerhaus findet ihr gleich zwei Medipacks. Weiter geht's über die breite Straße. Beim großen Haus folgt ihr dem Kampflärm und säubert die Halle. Auf der oberen Ebene stellt ihr die Stromversorgung wieder her, indem ihr den Schalter betätigt. Fahrt nun die Brücke aus und rennt zur anderen Seite. Nachdem ihr alle Wachen beseitigt habt, klettert ihr über die Kisten auf das große Haus. Mit dem Haken zieht ihr euch nach oben und infiltriert die Basis durch den Lüftungsschacht.

### Emerald Base – Dach

Schleicht zunächst in das Kistenlabyrinth auf der linken Seite. Außerhalb der Baracke findet ihr zwei Gegner, die ihr am besten mit dem Sturmgewehr ausschaltet. Die Kerle in der Baracke stellt ihr mit der Shotgun ruhig. Hier befindet sich auch der erste Stromkasten. Beachtet, dass es nicht damit getan ist, das Gitter zu zerstören – die Konstruktion selbst muss auch demoliert werden. Beim großen Tor findet ihr ein kleines Häuschen, in dem ihr den zweiten Stromkasten entdeckt. Kehrt jetzt zum Startpunkt zurück. Lauft an der Wand entlang und knackt das Türschloss. Auf der anderen Seite nehmt ihr die Armbrust in die Hand und schleicht nach links. Rückt allerdings nicht zu weit vor und wartet ab, bis die Soldaten erscheinen. Jetzt könnt ihr einen nach dem anderen per Schuss in die Pixelbirne unschädlich machen. Durchsucht die einzelnen Baracken. In der hintersten Soldatenunterkunft erledigt ihr die zwei Wachtposten und zerstört Schalttafel Nummer 3. Außen steht eine kleine Zelle, in der die letzte Tafel versteckt ist. Vom großen Tor aus geht ihr nach rechts und öffnet die Tür. Oberhalb der Leiter wartet ein letzter Gegner auf euch. Seilt euch zur Plattform ab und kriecht durch den Schacht.

AUSGESPERRT Da ihr die Tür nicht öffnen könnt, müsst ihr über die Kisten zum Lüftungsschacht klettern.

### Carringtons Zelle

Nach der Unterhaltung betretet ihr den Raum. Öffnet die Tür und lockt die Gegner mit ein paar Schüssen an. Zahlreiche Wachen stürmen herbei und versuchen, euch das Lebenslicht auszupusten. Nach dem Gefecht fahrt ihr mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Haltet euch so lange links, bis ihr den nächsten Aufzug erreicht. Daneben erklimmt ihr den Kistenstapel und klettert durch die Luke. Am oberen Ende der Leiter geht's zum nächsten Gitter weiter. Macht den Enterhaken bereit und seilt euch ab, sobald der Durchgang frei ist. Unten kümmert ihr euch um die beiden Soldaten und eilt durch die kleine Tür. Steckt die Magnetkarte ein und verlasst den großen Raum durch die Doppeltür. Schlagt euch auf die andere Seite des Korridors durch und öffnet das Tor. Jetzt folgt ihr dem Verlauf der Gänge, bis ihr die kleine Rumpelkammer erreicht. Über die Kisten klettert ihr zum Lüftungsschacht. Der Weg nach rechts ist lang und endet in einer Sackgasse – allerdings werdet ihr für diese Kriechaktion mit einem Medipack und einem Helm belohnt. Befreit Carrington und helft ihm bei der Flucht. Wenn ihr rechts abgebogen seid und sich der Weg erneut teilt, entscheidet ihr euch für die linke Abzweigung.

### Cable Car Station

Erledigt die Gegner außerhalb und innerhalb des Komplexes. In der Eingangshalle der Seilbahnstation lauft ihr durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter einer weiteren Tür findet ihr den Soldaten, der die Schlüsselkarte bei sich trägt. Mit dieser Magnetkarte verlasst ihr das Gebäude und lauft zu dem kleinen Haus. Im Inneren findet ihr die fehlende Sicherung. Verlasst den Raum und bleibt dicht beim General. Nachdem ihr die drei Feinde ruhig gestellt habt, geht ihr in den Raum zurück, in dem ihr dem Soldaten die Karte abgenommen habt. Dort setzt ihr die Sicherung ein. Begebt euch jetzt in den gegenüberliegenden Teil der Station und steigt die Stufen hinauf. In dem kleinen Kontrollhäuschen legt ihr den Schalter um und eilt zur Seilbahn.

### Cable Car

Erledigt die drei Soldaten mit dem Distanzgewehr und klettert anschließend auf das Dach der Gondel. Seilt euch ab und beschützt Carrington. Die Raketenwerfer sind die größte Bedrohung – kümmert euch deshalb unbedingt zuerst mit dem Präzisionsgewehr um diese Jungs. Der Rest ist Routine. Sobald ihr den Helikopter erreicht habt, bemannt ihr das stationäre MG und haltet euren Verbündeten den Rücken frei.

### Kellownee Lake

Folgt einem der beiden Wege. Hier gibt es nichts außer jeder Menge Gegnergruppen. Euer Ziel ist es, den Wasserfall zu erreichen. Das Wasser ist dort warm genug, um auf die andere Seite des Flusses zu schwimmen. Gleich nach der kleinen Rampe eilt ihr nach rechts. Nach der kurzen Zwischensequenz seid ihr von mehreren Feinden umgeben. Verschanzt euch sofort hinter dem Baum und erledigt die Kerle. Passiert den Wasserfall und eilt in Richtung Hütte.

### Kellownee Versteck

Nachdem ihr die Hütte betreten und euch die Zwischensequenz angesehen habt, schnappt ihr euch die Gegenstände aus dem Regal. Untersucht jetzt die Holzbank – deren Sitzfläche lässt sich nach oben klappen. In dem Fach findet ihr eine M60, mit der ihr gleich ordentlich aufräumt. Am sichersten ist es, im Gebäude zu bleiben und aus den Fenstern zu feuern. Haltet so lange aus, bis der Hubschrauber erscheint, und erledigt die beiden Kerle, die darin sitzen. Sobald die Hintertür freigesprengt wurde, flüchtet ihr vor den Feinden.

### Plain Rock

Folgt den Wächtern und unternehmt zunächst keine Fluchtversuche. Im Waschraum stehen glücklicherweise einige Flaschen und Besen herum, womit ihr die beiden Wächter k. o. schlagen könnt. Mit dem Schlüssel öffnet ihr die Abstellkammer und klettert in den Lüftungsschacht. Bevor ihr das nächste Gitter einschlagt, holt euch die Wurfmesser und bringt den singenden Wächter zum Schweigen. Danach schnappt ihr euch die Pistole und kümmert euch um das restliche Gefängnispersonal. Der Hauptweg führt euch wieder zu den drei Türen, über die ihr die Waschräume erreicht. Entriegelt die Tür auf der linken Seite. In den Seitenräumen der runden Halle findet ihr ein Medipack und ein Präzisionsgewehr. Mit dem Aufzug erreicht ihr den Hof der Anstalt. Erledigt die Wachleute und arbeitet euch zur Tür auf der linken Seite vor. Vorsicht: Dahinter lauert ein Wächter. Passiert die Todeszellen und kriecht durch den engen Schacht. Die Leiter führt euch nach unten.

### Doc Johansson

Schleicht bis zum Überwachungsraum vor. Dort schnappt ihr euch einen Stuhl und wartet ab, bis der Wächter auftaucht. Achtet auf die Schrittgeräusche. Stürmt aus eurem Versteck und schlagt den Wächter nieder. Jetzt nehmt ihr die Magnetkarte, die neben dem Fenster liegt, an euch und erforscht die Anstalt. Macht die Wächter im Eingangsbereich unschädlich und geht durch die großen Glastüren. Begebt euch in die Leichenschauhalle. Über dem großen Regal liegt ein Lüftungsschacht. Diesen erreicht ihr, indem ihr einige der Schubladen herauszieht und dadurch eine Treppe erschafft. Am Ende des Tunnels brecht ihr durch die Decke. Der Doktor sollte kein Problem darstellen. Lauft seitwärts, um den Messern auszuweichen, und haltet den Doktor auf Distanz, damit er euch kein Serum in die Venen donnern kann. Nach dem Kampf öffnet ihr den Safe und befreit die Krankenschwester. Nehmt die Frau als Geisel und folgt dem Hauptkorridor, um den Eingangsbereich zu betreten. Dort wartet ihr, bis der letzte Wächter die Eingangstür geöffnet hat.

### Canyon

Hinter der ersten Biegung benötigt ihr den Enterhaken, um weiterzukommen. Nachdem ihr den kleinen Tunnel passiert habt, erledigt ihr die Typen im Helikopter. Weiter geht's über die Stahlseile und den Felssims. Sobald ihr den kleinen Hügel erreicht habt, seht ihr euch einer großen Zahl an Gegnern gegenüber. Granaten bereinigen diese Situation schnell und unkompliziert. Das letzte Stahlseil führt euch zur Mine. Darin biegt ihr zuerst nach links ab. Zerschlagt die Bretter und rüstet euch dann mit dem Scharfschützengewehr aus. Erledigt die vier Gegner aus der Distanz, wobei die Bazookaträger ihre bleiernen Präsente zuerst bekommen. Danach folgt ihr dem Canyon und erledigt alle auftauchenden Gegner auf die gleiche Weise. Nachdem ihr den letzten Bazookasoldaten ausgeschaltet habt, geht's mit dem Enterhaken nach oben auf den Felssims. Ein Stück weiter hinten könnt ihr mit einem Sprung die andere Seite des Canyons erreichen. Hier

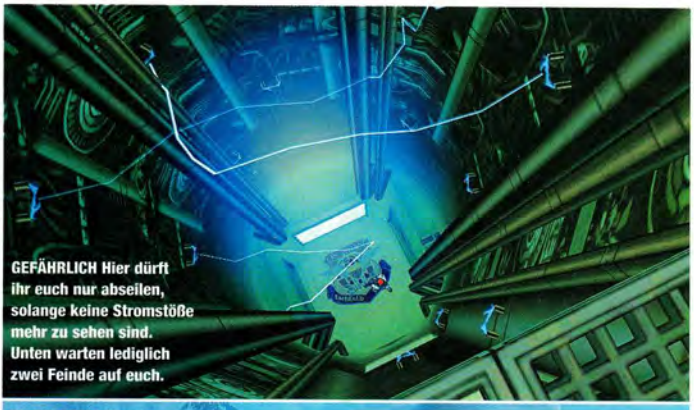
geht's wieder nach unten. Nachdem ihr die Gegend gesichert habt, klettert ihr an der Leiter nach oben zu den Ruinen. Dort greift ihr erneut zum Präzisionsgewehr. Im hinteren Bereich der Ruinen zerbrecht ihr die Bretter, die den kleinen Durchgang blockieren.

### Sewage

Taucht nach links, bis ihr das Abwasserrohr entdeckt. Holt noch einmal Luft und schwimmt in die Basis. Nachdem die Wachtposten verschwunden sind, zieht ihr euch mit dem Enterhaken aus dem Wasser. Weiter geht's nach rechts, wo ihr den Schalter am Kontrollpult umlegt. Jetzt erscheint ein Soldat, dem ihr mit einem Stuhl einen Scheitel zieht. Taucht in das gebogene Rohr und schwimmt geradeaus. Der Tauchgang ist recht lang, aber ihr erreicht das andere Ende, ohne zu ertrinken. Mit der Armbrust schießt ihr die beiden Wachtposten von den Brücken. Hangelt euch von Sims zu Sims, bis ihr den Zaun erreicht. Jetzt lauft ihr am Zaun entlang und zerstört das Gitter.

### SPADS Camp

Im Umkleideraum findet ihr einen Schalldämpfer für eure 9-mm-Pistole. Verlasst die Baracke und schleicht sofort nach rechts hinter das Haus. Von dort aus könnt ihr sämtliche Gegner mit der Armbrust erledigen. Vergesst nicht den Soldaten, der auf dem Turm Ausschau hält. Weiter geht's in die Lagerhalle, wo ihr dem nächsten Soldaten begegnet. Im nächsten Abschnitt findet ihr drei Gegner vor, die ihr ohne viel Aufwand ausschaltet. Nachdem ihr den nächsten Korridor hinter euch gelassen habt, schleicht ihr nach links hinter die Häuser. Auch auf dem weiteren Weg müsst ihr nicht sonderlich vorsichtig sein. Achtet nur darauf, dass keiner der Gegner den Alarmknopf betätigt. Auf dem Zeltplatz des Colonels erledigt ihr den Wachtposten auf dem Turm. Greift dafür zur Armbrust. Danach bekommt der zweite Wächter seinen Bolzen ab. Auf leisen Sohlen geht ihr nun in das sandfarbene Zelt und biegt nach rechts ab, um ein Dokument zu schnappen. Weiter links kriecht ihr durch das kleine Loch in den Hauptraum, um die Wanze am Telefon zu befestigen. Jetzt ist Eile geboten: Schlüpft erneut durch das Loch und beseitigt die beiden Wachen vor dem Zelt mit der gedämpften 9-mm-Wumme. Sorgt dafür, dass die drei Neuankömmlinge keine einzige Leiche sehen, andernfalls schlägt die Mission sofort fehl. Nach der Unterhaltung schleicht ihr in das Zelt und nehmt die Schlüsselkarte an euch. Erledigt die beiden letzten Wachtposten und betretet den nächsten Abschnitt. Bevor ihr diesen Platz stürmt, schaltet ihr den Typ auf dem Turm aus und kümmert euch um den Soldaten im Wachhäuschen. Im Gebäude platziert ihr die Bombe an der gelben Markierung.



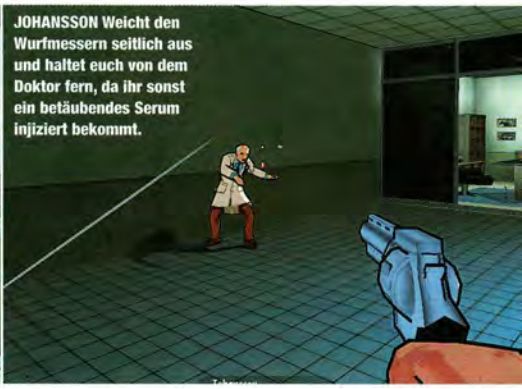
**GEFÄHRLICH** Hier dürft ihr euch nur abseilen, solange keine Stromstöße mehr zu sehen sind. Unten warten lediglich zwei Feinde auf euch.

**WASSERFALL** Nur an dieser Stelle könnt ihr auf die andere Seite schwimmen, da das Wasser hier warm genug ist.

**RUTSCHPARTIE** Folgt diesem Weg und passiert den Wasserfall, um die andere Seite zu erreichen.

**VERSTECKT** In dem Stauraum dieser alten **Holzbank** findet ihr eine M60, die ihr jetzt auch dringend braucht.

LEICHENSCHAUHALLE Um zum Lüftungsschacht zu kommen, müsst ihr Schubladen herausziehen und so eine provisorische Treppe erschaffen.


JOHANSSON Weicht den Wurfmessern seitlich aus und haltet euch von dem Doktor fern, da ihr sonst ein betäubendes Serum injiziert bekommt.

### McCall

Flüchtet aus der Basis und nutzt während der Feuergefechte die Kisten als Deckung. Nummer 11 bereitet euch kaum Schwierigkeiten. Nachdem ihr ihn aus dem Weg geräumt habt, durchsucht ihr seine Überreste nach dem Schlüssel für die U-Boot-Station. Anschließend lauft ihr zu dem großen Tor und biegt nach rechts ab, sobald ihr den Zaun passiert habt. Durch die kleine Tür gelangt ihr zum U-Boot.

### U-Boot-Station

Folgt dem Verlauf der Gänge und ballert euch den Weg frei. Schaltet die vier gepanzerten Soldaten aus und kriecht anschließend durch den Lüftungsschacht. Mit dem Haken gelangt ihr nach oben. Eliminiert die zwei Soldaten und zieht euch an dem hinteren Haken nach oben. Schwingt so, dass ihr die Plattform erreicht, auf der einige Kisten stehen. Dort betretet ihr den nächsten Schacht. Steigt die Stufen hinauf und folgt dem Weg. Nachdem ihr das Tor geschlossen habt, geht's nach rechts weiter. Kümmert euch um die Wachen und lauft durch die geöffnete Tür. Dort entriegelt ihr die Tür auf der rechten Seite. In der großen Lagerhalle bewegt ihr euch fast ausschließlich mit dem Enterhaken fort. Alle Abseilpunkte sind an der Decke verteilt. Euer Ziel ist der Lüftungsschacht auf der rechten Seite. Beim letzten Haken, über den ihr die drei dunklen Rohre erreicht, müsst ihr darauf achten, dass ihr nicht pendelt. Seilt euch aus dem Schacht ab. Beim U-Boot lasst ihr eure Waffen sprechen. Weiter geht's auf die rechte Seite. Dort schwimmt ihr zur Leiter und steigt durch die Luke.

### U-Boot

Greift zur 9-mm-Pistole und geht durch die Tür auf der rechten Seite. Steigt die Leiter nach unten und beseitigt den Wächter, der euch unter der nächsten Leiter auflauert. Springt allerdings nicht nach unten, sondern öffnet die Tür auf der rechten Seite. Über euch halten sich einige Gegner auf. Schleicht nur auf die andere Seite, wenn die Soldaten euch den Rücken zukehren. Um die Leute, die sich auf derselben Ebene wie ihr befinden, kümmert ihr euch mit der 9-mm- Pistole. Nachdem ihr den ersten Wachtposten überwunden habt, ist Tempo gefragt. Stürmt in den nächsten Gang und erledigt den Mechaniker, solange der Soldat mit dem Kapitän spricht. Während der Unterhaltung wird der Wächter nicht auf euch aufmerksam. Geht weiter durch den Gang und klettert die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz an der Brücke benutzt ihr das Funkgerät. Lauft nun bis zur Offizierskabine, wo ihr euch hinter dem Vorhang versteckt. Nach der nächsten Zwischensequenz eilt ihr zur Luke zurück und klettert die zweite Leiter nach unten. Von dort aus arbeitet ihr euch bis zum Torpedoraum vor, wo ihr Nummer 7 zu einem Tänzchen herausfordert. Nehmt ihm den Schlüssel ab und klettert wieder nach oben. In der Kabine des Kapitäns findet ihr den Schlüssel für die Torpedos.

### Sabotage

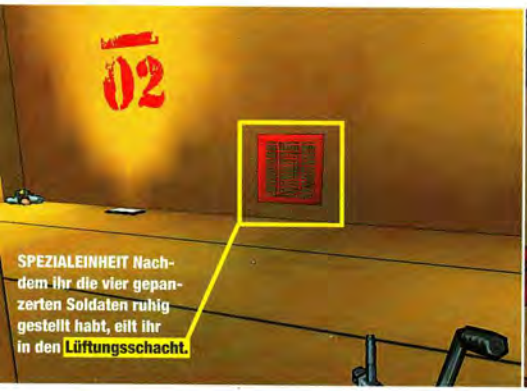
Steigt aus dem Wasser und ballert euch bis zur Leiter durch. Euer Ziel ist der Generator auf der obersten Ebene. Legt dort den Hebel um und springt auf den Kran. Von dort aus schwingt ihr euch mit dem Enterhaken zum Kontrollhaus hinüber. Rüstet euch aus und betätigt den roten Knopf auf dem Pult. Jetzt springt ihr ins Wasser und bringt den Sprengstoff an der Schiffsschraube an. Nach der Explosion schwimmt ihr zur anderen Seite des Beckens und verlasst den Abschnitt durch die Rohre.

### Quay 33

Wieder ein simpler und linearer Ballerabschnitt. Die meisten eurer Probleme lassen sich mit der Armbrust aus der Welt schaffen. Über den Pier erreicht ihr den Kontrollturm – dort müsst ihr den Knopf

RUINE Hinter diesen alten Gemäuern findet ihr den Durchgang zum Helikopter. An den markierten Stellen erscheinen Feinde.

KOMMANDOZELT Lauft an den Kisten vorbei und kriecht durch das Loch. Befestigt die Wanze an dem Telefon und schlüpft erneut durch die Öffnung, um die beiden Soldaten auszuschalten.



SPEZIALEINHEIT Nachdem ihr die vier gepanzerten Soldaten ruhig gestellt habt, eilt ihr in den Lüftungsschacht.

LAGERHALLE Euer Ziel ist der Schacht auf der anderen Seite dieser Halle, den ihr über die diversen Haken erreicht.

drücken. Durch das Loch gelangt ihr in die nächste Lagerhalle. Klettert die Leiter nach oben und schnappt euch den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite des Hangars, in dem der Helikopter steht, klettert ihr die Leiter hinauf. In dem kleinen Raum nehmt ihr die Magnetkarte vom Tisch und klettert nach unten. Unter dem Steg findet ihr die verriegelte Tür, zu der die Magnetkarte passt. Zückt euren Raketenwerfer und nehmt den Helikopter aufs Korn. Solange der Hubschrauber mit dem MG feuert, bleibt ihr in Deckung. Erst wenn euer Gegner die Raketen abfeuert, schwebt er regungslos in der Luft und ihr könnt einen Treffer landen. Für den Fall, dass euch die Munition ausgeht, erforscht ihr den Kampfplatz – hier findet ihr Nachschub.

### Bristol Suits Hotel

Lasst keine Wächter auf den Korridoren liegen. Versteckt deren Körper in den Nebenräumen. Euer Weg führt euch nach links durch die Doppeltür. Verlasst den Umkleideraum und betretet das angrenzende Zimmer. Dort findet ihr ein Regal, in dem der gesuchte Schlüssel hängt. Setzt euren Weg fort und erledigt den letzten Wächter, bevor ihr Raum 41 betretet. Folgt dort den Anweisungen. Nachdem ihr entdeckt wurdet, verlasst ihr das Zimmer und biegt nach rechts ab. Bei der Gabelung geht's nach rechts. Eilt durch die erste Tür auf der linken Seite und öffnet den Kasten. Nachdem ihr den Hebel umgelegt habt, stehen die Aufzüge still. Geht zu der Doppeltür und folgt dem FBI-Agenten. Nun lauft ihr zurück zum Fahrstuhlschacht und klettert die Leiter hinauf. Am Ende des Schachts betretet ihr den Raum und brecht durch den Glasboden. Sobald die beiden Feinde erledigt sind, öffnet ihr die Tür und verfolgt den anderen Verschwörer.

### Kloster

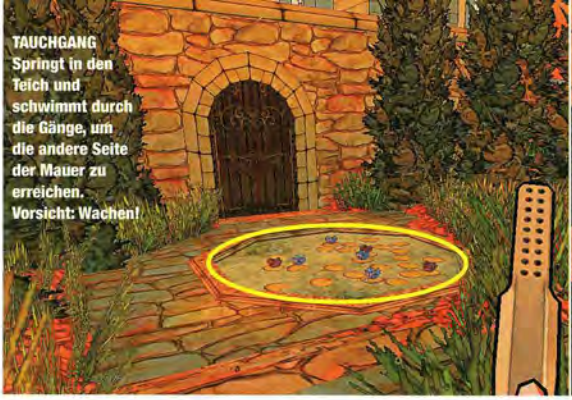
Vom Startpunkt aus geht ihr nach links und arbeitet euch durch das helle Gestrüpp. Folgt dem Verlauf der Gänge und erledigt die Gegner mit Wurfmessern oder der 9-mm-Pistole. Taucht in den kleinen Teich und schwimmt auf die andere Seite des Tors. An der Wasseroberfläche warten zwei Gegner, die ihr schleunigst erledigen müsst. Ein paar Latten wurden aus dem Zaun gebrochen. Durch diese Lücke gelangt ihr auf einen Felssims, auf dem ihr entlangbalanciert. Schleudert den Enterhaken auf den grünen Ring, um die andere Seite zu erreichen. Dort schiebt ihr die hellen Blätter beiseite. Die fünf Wächter versorgt ihr jeweils mit einer Portion Blei. In der Kapelle stellt ihr euch hinter den Altar und feuert so lange auf das Kreuz, bis das monströse Teil umfällt und die Bodenplatte durchschlägt. In dem neuen Abschnitt wartet ihr, bis die Unterhaltung zu Ende ist, und ballert euch dann durch das Gebäude. Stellt sicher, dass keiner eurer Gegner den Alarm auslösen kann. Wenn ihr den Kerl mit dem Schlüssel erledigt habt, verlasst ihr den Korridor durch die Tür und eilt die Treppe hinauf. Hinter dem Gitter findet ihr in einer der Schreibtischschubladen die Magnetkarte. Lauft nun an die Stelle zurück, an der ihr den Schlüssel gefunden habt. Dort entriegelt ihr die Sicherheitstür mit der Schlüsselkarte. Nehmt jetzt ein MG zur Hand und stellt die beiden Feinde ruhig. In der kleinen Kammer müsst ihr auf die Wand gegenüber der Tür zulaufen. Dort findet ihr drei helle Steine. Drückt auf den obersten Stein, um ein Geheimfach zu öffnen. Mit dem neuen Gegenstand kehrt ihr in den angrenzenden Raum zurück. Achtung: Hier befinden sich wieder zwei Wachen! Nachdem ihr die beiden erledigt habt, setzt ihr den Gegenstand aus dem Geheimfach in die Steinskulptur ein.

### Verschwörung

Am Ende der Treppe geht ihr in gewohnter Manier vor. Sobald ihr den Korridor erreicht, an dessen Ende sich eine Doppeltür befindet, biegt ihr nach links ab und kämpft euch durch den Glocken-

U-BOOT Wartet ab, bis der Kerl an der nächsten Tür steht, und schleicht dann auf die andere Seite.

KONTROLLRAUM Mit dem Enterhaken schwingt ihr zu dem Kontrollraum und springt durch die Glasscheibe. Betätigt jetzt den roten Knopf.



**TAUCHGANG** Springt in den Teich und schwimmt durch die Gänge, um die andere Seite der Mauer zu erreichen. Vorsicht: Wachen!

**GEHEIMFACH** Gegenüber des Eingangs der kleinen Abstellkammer seht ihr drei Steine. Drückt auf den oberen Stein.

turm. Nach der Versammlung befestigt ihr den Enterhaken an der riesigen Glocke und seilt euch ab. Unten angekommen, erledigt ihr die Kapuzenmänner und eilt durch die kleine Tür auf der linken Seite. Flüchtet über die Felsen und haltet euch die Gegner vom Leib. Erledigt die Kerle in den Hubschraubern am besten mit dem MG. Den letzten Feind müsst ihr mit der Armbrust aufs Korn nehmen.

### Geheime Militärbasis

Folgt zunächst den Anweisungen der Soldaten. Nachdem ihr verabschiedet wurdet, wartet ihr, bis der Soldat verschwunden ist, und betretet anschließend den Umkleideraum. Ihr dürft vorerst keinen der unschuldigen Soldaten erschießen. Setzt die GIs stattdessen mit einem gezielten Handkantenschlag oder mithilfe eines Stuhls außer Gefecht. Öffnet die Doppeltür mit dem Dietrich und erledigt den Wachtposten am Empfang des Ganges. Nehmt die Schlüsselkarte mit und betätigt den roten Knopf. Mit der Magnetkarte öffnet ihr die Panzertür und steigt danach die Treppen hinunter. Mithilfe der kleinen Fenster am oberen Bildschirmrand lassen sich die Gegner leicht überrumpeln. Achtet auf die Schritte und stürmt in einem günstigen Moment aus eurem Versteck. Beim nächsten Kontrollraum drückt ihr auf den roten Knopf, um den Weg zum Aufzug freizugeben. Auf der nächsten Etage schleicht ihr euch nach rechts und öffnet die erste Tür auf der linken Seite. Wartet ab, bis euer nächstes Opfer im Umkleideraum verschwindet, und folgt ihm. Verlasst diesen Raum und geht nach rechts. Gleich hinter der ersten Tür wartet der nächste Gegner. Lauft geduckt, damit ihr nicht entdeckt werdet. Schaltet die nächsten beiden Wachtposten aus. Versteckt alle vier bewusstlosen Soldaten in der Dusche des Umkleideraums. Sobald ihr auf den fünften Soldaten trefft, wartet ihr ab, bis dieser vor dem Kaffeeautomaten steht, und schlagt ihn dann k. o. Schleppt den Körper in die Toilette, die ihr gleich bei der Säule findet. Anschließend versteckt ihr euch hinter dem Pfeiler und geht in die Hocke. Nach der Unterhaltung fallt ihr dem ankommenden Soldaten in den Rücken und kümmert euch anschließend um den letzten Wachtposten. Weiter geht's nach links durch die Tür. Unten arbeitet ihr euch bis zur Waffenkammer vor und rüstet euch aus.

### Nummer 3

Danach begebt ihr euch in den Konferenzsaal, wo ihr euch erneut gegen jede Menge SPADS behaupten müsst. Nachdem ihr Nummer 3 erledigt habt, öffnet ihr die Tür mit dem Schlüssel und wartet ab, bis der Präsident zusammenbricht. Drückt den roten Knopf und schultert den alten Mann. Nachdem ihr durch die Sicherheitstür gelaufen seid, legt ihr den Präsident auf den Boden und sichert zunächst die Gegend. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erscheinen auf dem oberen Korridor drei weitere Gegner. Hinter der Tür auf der rechten Seite befinden sich drei weitere Feinde. In den Räumen, die sich in diesem Nebenkorridor befinden, könnt ihr Munition, eine Schutzweste und ein Medipack einsacken. Danach schleppt ihr den Präsident zum Aufzug und legt ihn ab.

### Total Red

Geht durch die Tür auf der linken Seite und plündert das Waffenlager. Jetzt räumt ihr in der Kommandozentrale auf und steigt die Leitern empor. Nach der Zwischensequenz nehmt ihr die Magnetkarte an euch und befreit die Geiseln. Im nächsten Abschnitt steigt ihr auf die Plattform und legt den Hebel um. Sobald die Plattform anhält, nehmt ihr den Enterhaken zur Hand und schwingt zur anderen Seite. Zieht euch nach oben und nutzt den ersten Schwung aus, damit ihr den weiten Sprung schafft. Wenn ihr die Panzertür erreicht, geht's weiter in den Raum auf der linken Seite. Rennt dort nach rechts und ballert auf die Landkarte, die den Lüftungsschacht blockiert. Sobald ihr den Computerraum erreicht, öffnet ihr die Türen mit dem Dietrich und schießt auf das Schloss bei der Gittertür. Demoliert hier alle sieben Geräte, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Jetzt verlasst ihr den Raum und geht weiter nach links. Steigt die Leiter nach unten und stellt euch dem Endkampf. Während des Kampfes könnt ihr die hinabfallenden Körper durchsuchen. So erhaltet ihr Medipacks, Schutzwesten und Munition, was ihr hier nur allzu gut gebrauchen könnt. Nachdem ihr diesen Kampf überstanden habt, klettert ihr an der Leiter nach oben. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Ausgang. Geschafft, Nummer XIII!

**KARTE** Hinter dieser **Landkarte** verbirgt sich ein Lüftungsschacht, über den ihr den Computerraum erreicht. Dort könnt ihr den Countdown stoppen.

**ENDGEGNER** Macht euch über die Ausrüstung gefallener Soldaten her, um Schutzwesten, Lebensenergie und Munition zu erhalten.